
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 240
HOBBY CONSOLAS
HOBBY 20 ANIVERSARIO
NOVEDAD
RESISTANCE 3
¡6 páginas de análisis en exclusiva! ¡Brutal!
¡PRIMERA VALORACIÓN!
GEARS OF WAR 3
¡Lo hemos jugado y examinamos todos sus apartados junto a su creador Cliff Bleszinski!
¡NUEVAS IMÁGENES!
ASSASSIN´S CREED REVELATIONS
SAINTS ROW THE THIRD
F1 2011
BODYCOUNT
RAGE
SUPLEMENTO DE REGALO
GUÍA COMPLETA
• Resistance 3
• ¡Y los mejores trucos!
PREESTRENO
FIFA 12 vs PES 2012
¡Se acerca el partido del siglo!
¡Te contamos todos sus detalles!
HOBBY GUÍAS Y TRUCOS
RESISTANCE 3

18
www.pegi.info




GEARS OF WAR 3
20 DE SEPTIEMBRE
HERMANOS HASTA EL FINAL
XBOX LIVE
gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar
Microsoft Studios
EPIC GAMES
©2011 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas registradas de las compañías del grupo Microsoft. 2011 Epic Games, Inc.
Games, Inc., en los Estados Unidos y resto de territorios.
Jump in.

EDITORIAL

BIENVENIDOS



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

La acción inunda las consolas



Menudos dos juegazos protagonizan la revista de este mes. Dos títulos llenos de acción que culminan dos sagas exclusivas para sus respectivas consolas.

Por un lado tenemos a *Gears of War 3*. Hemos tenido la oportunidad de jugar unas cuantas horas y aún estamos sin aliento. El propio Cliff Bleszinski nos ha ayudado a realizar una primera valoración del juego. Y ya os podemos adelantar que los fans de la saga nos vamos a quedar alucinados con el nuevo salto que va a dar esta entrega.

Y mientras, *Resistance 3* irrumpe arrasando con todo. Se trata de una saga que comenzó siendo santo y seña de Playstation 3 pero con el tiempo parece haber pasado a un segundo plano eclipsado por otros títulos más populares de Sony, como *Uncharted* o *Killzone*. Sin embargo, su calidad, sobre todo en lo que al multijugador se refiere, no deja lugar a dudas. Nosotros somos los primeros en ofreceros un análisis completo y, de regalo, una guía para que podáis sacarle todo el jugo a este shooter.

Pero en este número hay mucho más. Las nuevas imágenes e información de juegos como *Assassin´s Creed Revelations*, *Saints Row The Third*, *Rage*, *FIFA 12* y *PES 2012* nos sirven para abrir boca ante lo que se nos avecina en los próximos meses. Un final de año apoteósico que empezará el mes que viene con la celebración del 20 aniversario de Hobby Consolas. ¿Habéis votado ya por vuestros 20 juegos favoritos de la historia en **Hobbynews.es**? ¡Pues ya estáis tardando!

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Batman al rescate. La combinación más explosiva de este verano no ha sido el mojito, sino la que forman el trío superhéroe + película + videojuego. Thor, El Capitán América o Linterna Verde no lucen nada bien en las consolas. Menos mal que pronto llegará Batman con su *Arkham City* para salvar el honor del gremio.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Desinformación. Gracias a nuestro lector Jesús Lucindo, he podido ver el tratamiento que Telecinco (la cadena del "tomate" y La Noria) ha hecho de la masacre de Breivik, relacionándola con los videojuegos. No sé si me da más pena el redactor que trató la noticia o la audiencia que sufre tanto sensacionalismo.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Nintendown. La "burbuja inmobiliaria" le ha estallado también a Nintendo, que se ha visto obligada a bajar su 3DS para remontar ventas después de pensar que iba a ser el mismo bombazo que DS. No todos los días es domingo, señor Iwata. Pero confiemos en ellos, que también dieron la vuelta a la crisis de GameCube con Wii...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 240. SEPTIEMBRE 2011



PÁGINA 36 REPORTAJE

GEARS OF WAR 3

Primer examen

Ya lo hemos jugado, y os contamos todos sus pormenores en un extenso reportaje con la colaboración de su creador, Cliff Bleszinski.



PÁGINA 24 NOTICIA

Última hora de SAINTS ROW THE THIRD

Adelantamos, en primicia, los detalles del "hermano" más canalla de GTA.



Lucha por la Tierra en RESISTANCE 3

Somos los primeros en jugar y puntuar la última entrega de esta espectacular saga de ciencia ficción de PS3.

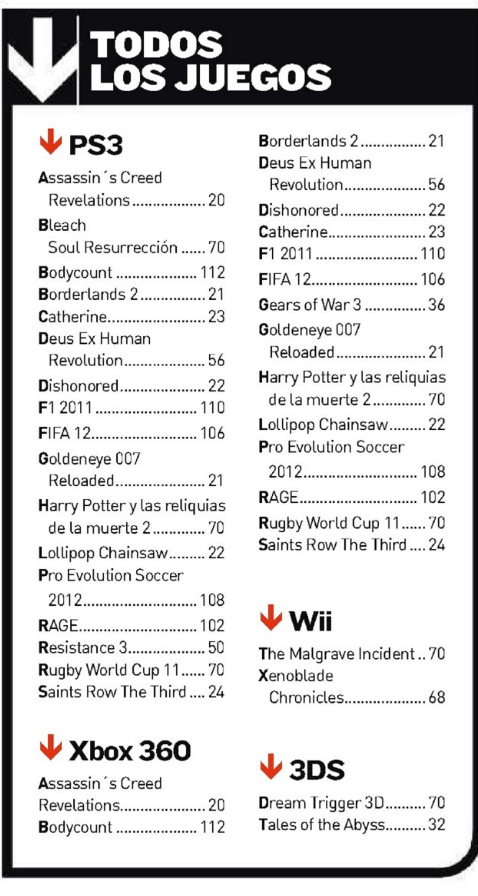
PÁGINA 50 NOVEDAD



PÁGINA 102 PREESTRENO

El fin del mundo llega con RAGE

Ya hemos probado este "shooter" apocalíptico de los creadores de *Doom*.



TODOS LOS JUEGOS



PÁGINA 84 REPORTAJE

Descubrimos QUÉ INSPIRA A LOS GENIOS

Peter Molyneux nos cuénta qué le ha influido a la hora de crear obras maestras como *Populous*, *Theme Park* o *Fable*.


18
www.pegi.info

eidos
MONTRÉAL

SQUARE ENIX.

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

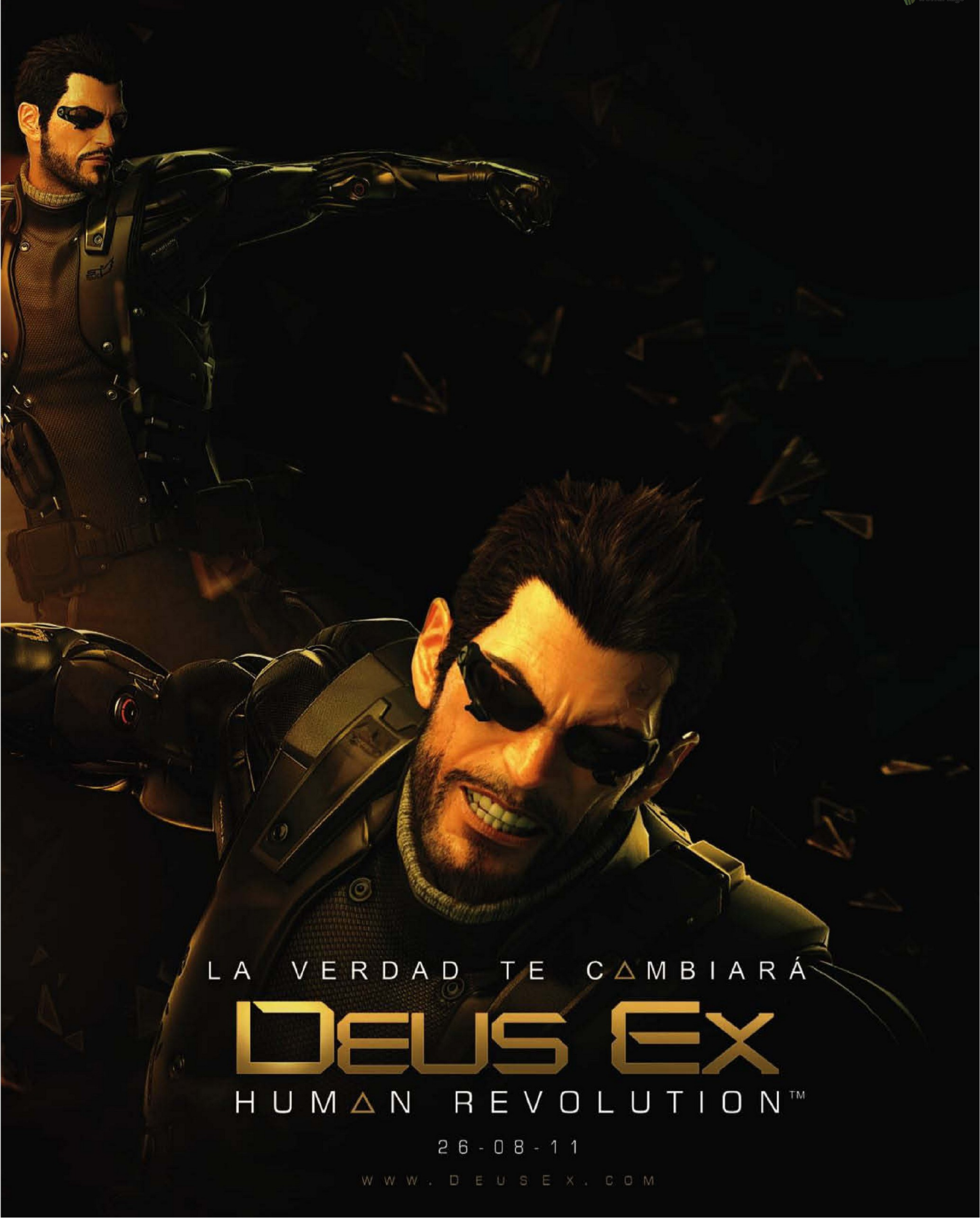
PS3



XBOX 360.

XBOX
LIVE

GAME
Tu especialista en videojuegos



LA VERDAD TE CAMBIARÁ
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
26-08-11
WWW.DEUSEX.COM

ASÍ HA MEJORADO EL ASPECTO DE LOS JUGADORES EN LOS SIMULADORES DE FÚTBOL

La evolución del fútbol consolero

Como si de la evolución del mono al hombre se tratara, el modelado de los jugadores en los simulares de fútbol ha sufrido un cambio sensacional, solo que en mucho menos tiempo. De aquellos sprites diminutos de hace tres décadas a las figuras de millones de polígonos que casi parecen reales. Mirad, mirad...



Nintendo World Cup

Hasta que apareció este cartucho de Technos para NES, las "estrellas" de nuestros equipos eran poco más que bloques que hacían rebotar la pelota.

1990

FIFA Int. Soccer

Así fue el inicio de la saga, con perspectiva isométrica, para las consolas de 16 bits. Los jugadores no tenían rasgos, pero ya parecían auténticos futbolistas.

1994

FIFA Road to World Cup

Fue la mejor entrega para PSOne, con modelos poligonales y todas las licencias imaginables. Aquel año, incluía el mundial e incluso partidos de fútbol sala.

1998



FIFA 2001

Una nueva generación de consolas... y de futbolistas. Rasgos faciales, animaciones reconocibles... y la inclusión del movimiento para "tirarse a la piscina" con R1.

FIFA 12

La próxima entrega de la saga se encuentra a un paso de la realidad... incluso más allá, porque en este caso Kaká parece en plena forma, ¿verdad?

2000

2011

MOLA

➔ Viajar hasta el mismísimo Tokio y llevar siempre conmigo mis revistas favoritas: Hobby Consolas y Nintendo Acción.

¡Muchas gracias, salao! Ya nos había dicho Kagotani que había visto pasearse por Tokio a un chico con cara de buen lector.

➔ Que a mi abuela le guste *Red Dead Redemption* porque cree que están poniendo Bonanza en la tele.
Pues no le pongas ningún *Resident Evil*, a ver si se va a creer que está saliendo la Esteban en Sálvame Deluxe.

➔ Seguir a los enemigos online sin matarlos en *Call of Duty*. ¡Qué risas me pego!
Bueno, y cuando aprietes el gatillo es que te vas a tronchar.

➔ La buena impresión que está dando el nuevo juego de Dragon Ball.
Este Goku debe echarse baba de caracol o algo... ¡cada vez está más joven!

➔ El estilo tan gótico de los últimos juegos de Batman.
Sin embargo, en Rocksteady aseguran que el siguiente tendrá un toque neobizantino.

➔ Que en *Halo Reach* las naves enemigas maten a los suyos por ponerte tú detrás.
La medalla al valor no te la van a dar, desde luego.

➔ Que parece que *Driver* volverá a ser el que era.
Con algún viaje astral que otro por el camino... Pero, vamos, por lo demás será parecido, sí.



➔ Estar de vacaciones y disfrutar de la playa con la 3DS. Así veo a las "guiris" en tres dimensiones.

¡Noticia bomba! ¡Las guiris SIEMPRE han estado en tres dimensiones!

NO MOLA

➔ Que con la moda de los zombis nos lo metan ya hasta en la sopa. Es que me estoy temiendo un FIFA 12 Zombie Edition.

Pues no estaría mal, podrían incluir a futbolistas que se resisten a "abandonar este mundo". ¿Qué tal os parece este?

➔ Que Activision se esté forrando con los mapas de *Black Ops*. ¿Ahora Annihilation? ¿Qué será lo siguiente?
Mira la sección de descargas de este mes y lo averiguarás...

➔ Que no haya una sección que se llame Molaría.
U otra que se llamara Molase o No Habiendo Podido Molar.

➔ Que echen la culpa de todas las desgracias a los videojuegos y a Marilyn Manson.
Y a Belén Esteban, que la pobre es una superviviente... Nos ha dado este mes por ella.

➔ Que Yu Suzuki se vaya de Sega. ¡Adiós, *Shenmue III*!
Solo había una persona capaz de hacer ese juego. Como dice la canción: Oooonli yuuuu...

➔ Que el poster de *Gears of War 3* que disteis sea en horizontal y no en vertical. El de *Gears 2* que disteis antes era vertical y el nuevo no me cabe en el mismo hueco...
Hobby Consolas quisiera dar el premio WTF a este lector por la queja más rara del año.



➔ Que nos quejemos del retraso de la jubilación a los 67 cuando Goku y Vegeta siguen dándose palizas a su edad.

Es que no se atreven a jubilarlos porque ningún asilo quiere cuidarlos...

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



STARFOX 64 3D™

A LA VENTA 9 DE SEPTIEMBRE

¡EL TEAM STARFOX EN 3D! VERSIÓN REMASTERIZADA.

Imágenes 2D de un juego en 3D.

¡Conviértete en Fox McCloud y detén al malvado Andross. El sistema Lylat cuenta contigo en esta nueva versión del gran clásico de Nintendo 64.

VUELVEN FOX McCLOUD Y SU EQUIPO ¡AHORA EN 3D!

CONTROL GIROSCÓPICO: NADA TE DETENDRÁ.

DERROTA A TUS AMIGOS MIRÁNDOLES A LA CARA.

NINTENDO 3DS.

www.starfox643d.es





worten





* PVP de la consola Nintendo 3DS en Worten. Juego no incluido.



La imagen

Los videojuegos toman al asalto la Comic-Con 2011

¿Qué es lo que no puede faltar en la feria de cómics más importante del mundo? ¡Las consolas! En San Diego se ha celebrado una nueva edición de la Comic-Con, y los videojuegos han tomado un protagonismo especial, con anuncios, demos... y un montón de fans disfrazados.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Algunos medios han culpado a los videojuegos de la tragedia de Breivik, y como es lógico, esto ha creado polémica entre nuestros seguidores más activos. Casi tanto como la bajada de precio de 3DS.

La videojuegos "demonizados" en los medios



Carlos Pérez

“Yo me he pasado muchísimos juegos y no me da por matar a nadie. Si un tío está mal de la olla, está mal de la olla.”



Victor Ayora

“Retiran videojuegos en Noruega por lo de Breivik. ¿Qué pasaría si empazaran a retirar las películas que hubiera visto o los libros que ha leído?”



Brais Neiro

“Cualquier cosa usada sin un control por parte del usuario puede derivarle en un trastorno. Una peli, un libro, música.”



Iván Fernández

“Yo acabo de jugar a *inFamous* y he metido los dedos en el enchufe a ver si caía la breva... que se den por denunciados los de Sucker Punch.”



Fredy Delgado

“Siempre le echan la culpa a los videojuegos, se pueden sacar argumentos muy elaborados para que la gente apoye la idea.”



Johny Marston

“Estas cosas dificultan el camino para que se nos consideren un hobby de bien cultural. El camino está lleno de basura.”





Alvaro San Juan

“¿Cómo se puede decir que la culpa del atentado es de los juegos? ¿Tan tonta es la gente de excusar a un loco y culpar a los videojuegos?”



Cristian Bogdanovich

“Que retiren los juegos... si quitan eso, dirán que les inspiró una pelicula... y despues los libros, y después una guerra real, eso ¿cómo lo quitan?”



La rebaja de 3DS



Lluc Peters

“Según los analistas, la culpa la tiene el catálogo... pero parece que las third parties no la apoyan mucho...”



Roberto García

“Lo que le ha ocurrido a Nintendo es que se ha malacostumbrado con DS y Wii, y funcionó, pero las modas pasan.”



Pedro Piñero

“No sé, no sé... Mucha confianza no transmite, la verdad. Pero seguro que la consola termina saliendo adelante.”

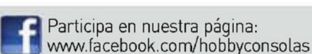


David Jordano

“La bajada de precio, fenomenal. La pillaré con el *Zelda*. Y los juegos que regalan, lo veo bien para quien ya la compró.”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo el principio
LA BATALLA COMIENZA
EN BLU-RAY & DVD
A LA VENTA EL 9 DE AGOSTO
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK ESPECIAL
CONTIENE 2 PELÍCULAS
INVASIÓN A LA TIERRA
DISTRICT 9
INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo el principio
RESISTANCE 3
INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo el principio
DISFRUTA EN EXCLUSIVA
DE LA DEMO DEL JUEGO
RESISTANCE 3
EN PLAYSTATION 3, EN EL
BLU-RAY DE *INVASIÓN A LA TIERRA*
COLUMBIA PICTURES
ORIGINAL FILM
© 2011 Columbia Pictures Industries, Inc. and Beverly Blvd LLC. All Rights Reserved.
© 2011 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.
SONY PICTURES HOME
Resistance™ 3 © 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Insomniac Games. "Resistance" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

LA POLÉMICA

La rebaja de 3DS, ¿decepción para los primeros usuarios?







Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

Una estrategia muy agresiva

Comercial y "marketinianamente" me podrán dar las explicaciones que quieran, e incluso puedo llegar a entenderlas... Sin embargo, me parece una falta de consideración con los usuarios que compramos la consola en su lanzamiento. Solo han pasado 6 meses y ya cuesta ¡casi un tercio menos! El impulso a las ventas va a ser enorme pero la cara de tonto que se nos queda a los "primerizos" no tiene precio. ¿La lección? A la próxima habrá que esperar un poco para rascarse el bolsillo.





David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

El precio de estar a la última

Como comprador de la consola el día de lanzamiento, no puedo negar que sentí cierto resquemor cuando se anunció esta rebaja. Sin embargo, y ya con la cabeza fría, no hay que olvidar que este tipo de estrategias comerciales son habituales en otros productos y nadie se escandaliza. ¿O es que acaso los móviles, televisiones, ordenadores e, incluso, los coches no bajan de precio a los pocos meses de su salida? En fin, que disfrutar de un producto exclusivo se paga, y todos deberíamos tenerlo en cuenta.

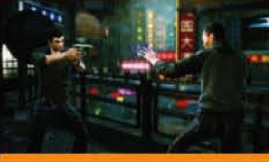
SUBEN



→ **GEARS OF WAR 3.** Después de jugar los primeros niveles, el final de la trilogía de Marcus Fenix y sus hombres nos ha impresionado.



→ **VUELVE EL FÚTBOL** y ya hemos podido probar las próximas entregas de las sagas *FIFA* y *Pro Evolution*, con novedades para los más forofos.



→ **EL REGRESO DE TRUE CRIME.** Aunque el juego había sido cancelado por Activision, será publicado por Square-Enix con un nuevo título.



→ **LA REBAJA** de las consolas de cara al último tercio de año. Ahora la última tecnología está al alcance de cualquiera.

BAJAN

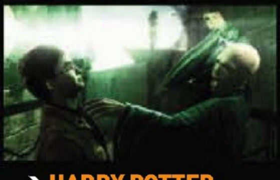
→ **TELECINCO,** por el "amarillista" tratamiento de sus informativos, relacionando la tragedia de Utoya (Noruega) con el uso de videojuegos.



→ **LA ORGANIZACIÓN DE eSHOP** en 3DS. A medida que se añaden contenidos a la tienda virtual, resulta más difícil encontrar nada.



→ **EL LANZAMIENTO DE PSVITA,** que se retrasará en Europa hasta 2012, aunque en Japón ya puedan disfrutarla este mismo año.



→ **HARRY POTTER,** que termina la saga en consolas con una adaptación que no está a la altura de los libros, ni la peli, ni juegos anteriores.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Andrew Wilson.
Vicepresidente senior de desarrollo en EA.

"Llegará un momento en que los consumidores no estarán preparados para pagar sesenta dólares por un juego."



Marvin Donald
Director de Darksiders II

"Trabajar con PlayStation 3 es como tener un dolor en el culo. ¿Cinco años para acostumbrarse a ella?"



John Riccitiello.
Presidente de E.A.

"Hemos encontrado beneficios muy grandes en este mercado, pero muy pobres enfocados en las 3D."


ENERGY
VERSUS
by Porta
ENERGY SISTEM
the heart of your music
ENERGY MUSIC BOX
UN GRITO EN LAS CALLES
Ajusta el volumen, dale al play, rimas y beats saliendo de un Music Box. ¿Prefieres el Z200 ultraportátil con batería de litio, la contundencia del Z400 con reproductor de CD MP3 o la versatilidad de Z250 con subwoofer? Participa en Energy Versus al ritmo de tu Energy Music Box favorito y atrévete a desafiar los límites... ¡el reto de Porta ha comenzado!
www.energyversus.com
PVPr MUSIC BOX Z250: 34,90 €
PVPr MUSIC BOX Z200: 24,90 €
PVPr MUSIC BOX Z400: 39,90 €

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GAME



POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Wii Party	(Wii)	4	6
2	Invizimals Shadow Zone	(PSP)	3	3
3	Cars	(PSP)	-	1
4	Call of Duty Black Ops	(PS3)	6	2
5	Pokémon Edición Blanca	(NDS)	7	3
6	Inazuma Eleven	(NDS)	8	2
7	Pokémon Edición Negra	(NDS)	9	5
8	Battlefield Bad Comp. 2	(PS3)	-	1
9	Zelda Ocarina of Time 3D	(3DS)	1	2
10	FIFA 11	(PS3)	10	11





Wii Party
Además de la playa, las excursiones y los baños en la piscina, este verano lo estamos pasando en grande con las fiestas en casa. Al menos eso indican las buenas ventas que está acumulando este juego multijugador para Wii.

Battlefield BC 2
El precio Platinum y el interés que está levantando la próxima entrega de la saga, han devuelto a este "shooter" a la lista.

Por consolas

PS3
1 Call of Duty Black Ops
2 Battlefield Bad Com. 2
3 FIFA 11
4 Pro Evolution 2011
5 Infamous 2
6 Tour de France
7 L.A. Noire
8 Dragon Ball Z Raging B.
9 Top Spin 4
10 Red Dead Redemption

XBOX 360
1 Dead Rising
2 Gears of War 2
3 Battlefield Bad Com. 2
4 Top Spin 4
5 Pro Evolution 2011
6 FIFA 11
7 Tekken 6
8 L.A. Noire
9 Call of Duty Black Ops
10 Hunted Demon´s Forge

Wii
1 Wii Party
2 New Super Mario Bros
3 Cars 2
4 Dragon Ball Revenge...
5 Planet 51

NDS
1 Pokémon Ed. Blanca
2 Inazuma Eleven
3 Pokémon Ed. Negra
4 Cars 2
5 Drawn to Life Sponge...

PSP
1 Invizimals Shadow Zone
2 Cars
3 FIFA 11
4 Toy Story 3
5 Monster Hunter F. 2

3DS
1 Legend of Zelda
2 RE Mercenaries 3D
3 Bob Esponja
4 Super Street Fighter IV
5 Nintendogs + Cats

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 17 al 24 de julio — Datos cedidos por MagicBox

1 Minna no Rhythm Tengoku Wii
2 Sengoku Basara: Chronicle Heroes PSP
3 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 PS3
4 Inazuma Eleven Strikers Wii
5 No More Heroes: Red Zone PS3
6 Taiko no Tatsujin Portable DX PSP
7 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 PSP
8 Nora to Koku no Koubou: Kiri n... NDS
9 Wii Sports Resort Wii
10 Alice: Madness Returns PS3



Minna no Rhythm Tengoku La versión para Wii de *Rhythm Heaven* (que ya arrasó en la portátil de Nintendo) ha arrancado con fuerza en el país del sol naciente: ¡directo al número uno!

En EE.UU.

Del 18 al 25 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 NCAA Football 12 Xbox 360
2 NCAA Football 12 PS3
3 Just Dance 2 Wii
4 Mario Kart Wii Wii
5 Zumba Fitness Wii
6 Wii Sports Resort Wii
7 Call of Juarez The Cartel Xbox 360
8 Kinect Adventures Xbox 360
9 Zelda Ocarina of Time 3D 3DS
10 God of War III PS3



NCAA Football 12 Los americanos no pueden esperar a que arranque la temporada de fútbol profesional... por eso se han lanzado a por la franquicia de los equipos universitarios.

En Gran Bretaña

Del 23 al 30 de julio — Datos cedidos por UKIE

1 Zumba Fitness Wii
2 Cars 2 PS3, Xbox 360, Wii, NDS
3 Call of Juarez The Cartel PS3, Xbox 360
4 Just Dance 2 Wii
5 Lego Pirates of the Caribbean Todas
6 DIRT 3 PS3, Xbox 360
7 Harry Potter Deathly Hallows 2 PS3, Xbox 360
8 FIFA 11 Todas
9 L.A. Noire PS3, Xbox 360
10 Call of Duty Black Ops PS3, Xbox 360



Cars 2 Rayo McQueen y los demás vehículos de la película de Pixar han conquistado a los jugadores británicos. ¿Será porque el personaje de McMissile es un coche inglés?

La cifra

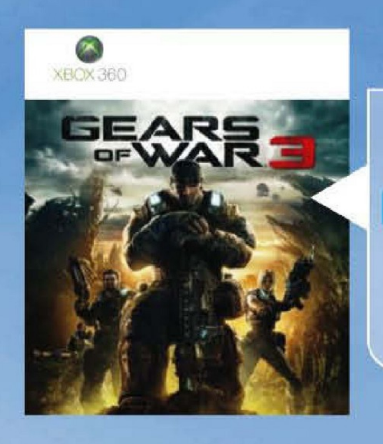
1.000.000



de unidades de Zelda Ocarina of Time 3D se han vendido ya en todo el mundo desde su lanzamiento.



Reserva ya tu videojuego y te garantizamos el mejor precio*



Lanzamiento el 20 de septiembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE GOW3

5€ descuento



Lanzamiento el 23 de septiembre

Resérvalo a partir del 7 de septiembre en tu hipermercado

CLAVE F12011

5€ descuento



Lanzamiento el 29 de septiembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE FIFA12

10€ descuento



Lanzamiento el 4 de octubre

Resérvalo a partir del 7 de septiembre en tu hipermercado

CLAVE RAGE

5€ descuento



Lanzamiento el 9 de septiembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE DEADIS

5€ descuento



Lanzamiento el 14 de octubre

Resérvalo a partir del 7 de septiembre

CLAVE FORZA4





Lanzamiento el 3 de noviembre

Resérvalo a partir del 7 de septiembre

CLAVE BFIELD3



CÓMO REALIZAR LA RESERVA DESDE TU TELÉFONO MÓVIL

Envía un SMS con la palabra icode (espacio) CLAVE (espacio) (código postal) al 27766 y recibirás un SMS de confirmación con el código que te garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta. Recoge tu juego en el hipermercado asignado en la fecha indicada junto con tu sms de confirmación. Coste SMS 1,42€ impuestos incluidos. Servicio ofrecido TELKIA S.L.U.

REALIZA LA RESERVA TAMBIÉN A TRAVÉS DE INTERNET EN www.carrefouronline.carrefour.es

carrefour.es

*El descuento se aplicará sobre el precio de Carrefour en el momento de la compra. Y si lo encuentras más barato, tráenos un folleto en vigor o presupuesto y te aplicaremos el descuento sobre ese precio (excepto venta por internet).



EZIO Y ALTAIR se alternarán, mediante flashbacks, en distintes momentos del juego.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

El reencuentro de los asesinos

Una demo presentada en la feria Gamescom desvela nuevos datos de Assassin´s Creed Revelations, la esperada aventura protagonizada por Ezio y Altair.

A medida que se acerca su lanzamiento, el 15 de noviembre, Ubisoft nos muestra nuevos detalles de *Revelations*, el final de la trilogía protagonizada por Ezio Auditore. La demo que se ha podido probar en la Gamescom de Colonia comienza con una persecución en un carro, de la que nuestro protagonista sale bastante mal parado. Así es como, a duras penas, llegamos a **la fortaleza de los templarios junto a Atlas, una nueva localización cercana a Masyaf.** Mientras nos infiltramos en la villa, podemos utilizar por primera vez algunas habilidades, como **el sentido del águila (para analizar los escenarios sin arriesgarnos a que nos descubran) o la construcción de explosivos**, para librarnos de los hombres de Leandros, un capitán bizantino que busca la biblioteca de Altair.

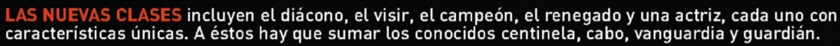
Después de burlar a sus soldados y protagonizar un emocionante combate con Leandros, **le arrebatamos un sello y, por fin, Ezio gana acceso a la biblioteca.** Pero el artefacto que acabamos de conseguir encierra otro secreto: cuando lo tocamos, **podemos revivir (y protagonizar) un momento crucial en la vida de Altair**: la misión que le convirtió en un asesino maestro. Como si se tratase de un flashback, controlamos a un joven Altair (con 24 años) antes de lo ocurrido en el primer *Assassin´s Creed.* **Su misión consiste en infiltrarse en la fortaleza de Masyaf y rescatar a su mentor, Al Mualim y a otros tres asesinos**, retenidos por guardias templarios a las órdenes de Haras, el cruzado.

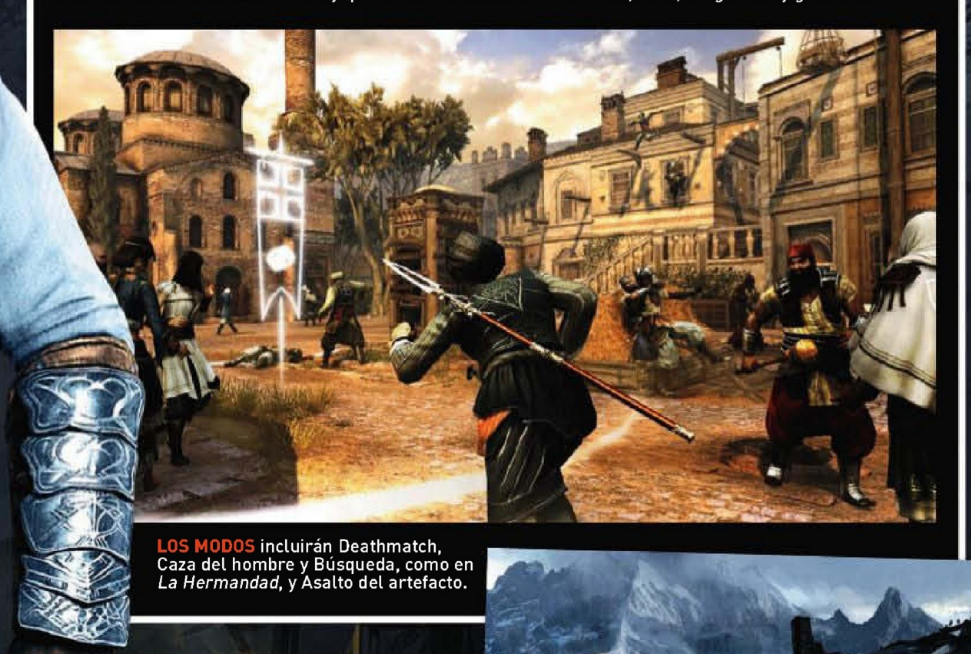
Para ponerle la guinda a este emocionante nivel (no os diremos cómo acaba) también **se pudo probar el multijugador.** Además de incluir nuevas clases y modos de juego, lo que más llama la atención es el componente argumental: al igual que en *Assassin´s Creed La Hermandad*, **interpretamos el papel de un templario que trabaja para Abstergo**, pero en esta ocasión, según progresamos la compañía nos irá informando. Así conoceremos el otro lado de la historia. **Los dos escenarios disponibles representan las antiguas ciudades de Constantinopla y Antioquía**, además del hospital de Rodas, que se mostró en el último E3. ¿No estáis deseando que salga? ✶


UNA RED LLENA DE CONSPIRADORES

Además del modo historia, hemos podido disfrutar de dos escenarios multijugador (Constantinopla y Antioquía), donde se han presentado nuevas clases y dos modos de juego que no estaban en *Assassin´s Creed La Hermandad*. ¿Cuántas sorpresas más nos aguardan en *Revelations*?




LAS NUEVAS CLASES incluyen el diácono, el visir, el campeón, el renegado y una actriz, cada uno con características únicas. A éstos hay que sumar los conocidos centinela, cabo, vanguardia y guardián.



LOS MODOS incluirán Deathmatch, Caza del hombre y Búsqueda, como en *La Hermandad*, y Asalto del artefacto.

GRACIAS A UN ARTEFACTO, PODEMOS VIVIR MOMENTOS DE LA VIDA DE ALTAIR

EL NUEVO ESCENARIO que visitamos en la demo es una fortaleza templaria situada cerca de Masyaf. Allí tendremos que enfrentarnos al capitán Leandros.

NOTICIAS BREVES



VUELVE EL MEJOR JAMES BOND EN ALTA DEFINICIÓN

Si hace un año pudimos disfrutar de *Goldeneye 007* para Wii, el próximo otoño serán los usuarios de PS3 y Xbox 360 quienes celebren el lanzamiento de una versión *Reloaded*. Este título contará con gráficos en alta definición (moviéndose a 60 fps) y un modo online para 16 jugadores. En la consola de Sony será compatible con PSMove.

MÁS ACCIÓN DESPUÉS DEL APOCALIPSIS



Tras los rumores que se han ido filtrando en la red durante los últimos meses, por fin 2K Games ha confirmado el desarrollo de *Borderlands 2* para PS3 y Xbox 360. Esta combinación de "shooter" y rol, aparecerá en la segunda mitad de 2012.

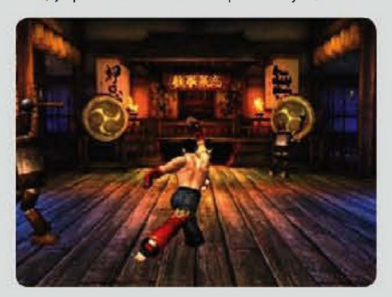
UN TABLET QUE CRECE EN TAMAÑO Y PRESTACIONES



Ya hemos probado el nuevo Samsung Galaxy Tab 10.1, que acaba de lanzarse en España. Además de ser el tablet más fino del mercado, tiene una pantalla de gran tamaño y funciona con Android 3.1 Honeycomb. Incluye pantalla multitáctil, giroscopio, cámaras, WiFi, Bluetooth y sensor de luz... perfecto para jugar a los últimos lanzamientos. Cuesta entre 479 y 589 €.

APLICACIONES DE NAMCO PARA iPHONE E iPAD

Ya podemos disfrutar en nuestro dispositivo iOS de aplicaciones como *iGunCon* (que nos permite utilizar nuestro dispositivo como pistola para jugar a *Time Crisis*), *Pac´nTwit* o *Tekken Bowl* (una versión táctil del minijuego que apareció en *Tekken Tag Tournament* de PS2, y que cuenta con tres personajes).



en voz baja



por javier abad

➔Hola chicos, este mes he tenido que abrir bien las orejas para captar esos rumores que tanto os gustan. ¡Como se nota que la gente ha estado de vacaciones! Quizá fue el becario de guardia en 505 Games quien anunció que **la versión de *Supremacy MMA* para PS Vita** estaría disponible en Europa... ¡a finales de este año! Con este desliz habrían desvelado la **fecha de lanzamiento de la portátil,** pero pronto recularon y parece que todo ha vuelto al plan previsto: saldrá en Japón este año y en Occidente en 2012.

➔¿Sabéis que quizá *Ocarina of Time* no sea el único *Zelda* en llegar a 3DS? Eiji Aonuma ha dejado abierta la puerta **a un remake de *Majora´s Mask*** si los fans insisten en reclamarlo.

➔Lo de las nuevas consolas es un no parar: el director de AMD, la empresa que creó el procesador gráfico de Xbox 360, ha "sugerido" que **su sucesora** tendrá una **capacidad gráfica** a la altura de las imágenes de Avatar, y unas **mejoras en inteligencia artificial** que alcanzarán cotas de realismo nunca vistas.

➔Otra fuente inagotable de rumores es ***GTA V***, un juego por el que muchos suspiran, aunque todavía no haya información oficial. Para compensarlo, es bueno saber que gente como Brendan McNamara, del Team Bondi, ha desvelado que Rockstar está estudiando **usar la tecnología de captura de movimientos faciales** que ellos crearon para *L.A. Noire*. ¿Os lo imagináis?



PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360

Defiende tu honor en un mundo sumido en el caos

Así será Dishonored, el nuevo "shooter" que están desarrollando Bethesda Softworks y Arkane Studios.

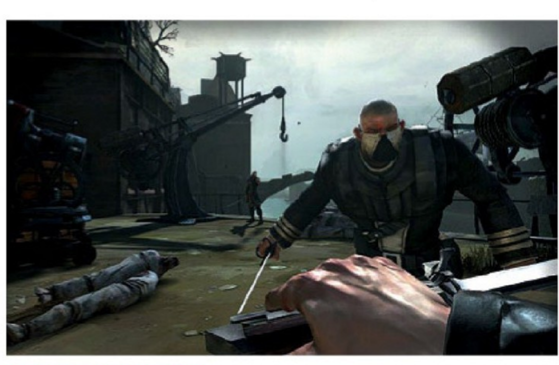
Para que entendáis la magnitud de este proyecto, hay que comenzar aclarando que detrás de él se encuentran los creadores de *Thief* y *Deus Ex*, trabajando junto con el equipo responsable de *Oblivion*.

Dishonored será un juego de disparos en primera persona, con grandes dosis de infiltración y un argumento muy trabajado, casi como un juego de rol. En él, tomaremos el papel del enmascarado Corvo, un antiguo guardaespaldas de la emperatriz, que ha sido acusado falsamente de su muerte. Pero Corvo es un personaje legendario, no solo por su dominio de las armas, sino también por la cantidad de gadgets que domina y por sus habilidades especiales, y no tardará en escapar y buscar venganza.

Cualquier cosa que hagamos tendrá repercusiones, pero en lugar de tratarse de una barra de luz/oscuridad como en otros juegos, aquí nuestro nivel moral se reflejará de forma sutil en los niveles y en el modo de comportarse de los personajes secundarios. La fecha de lanzamiento, en PS3 y Xbox 360, será durante 2012.



EL DESARROLLO alternará disparos, infiltración y un argumento "marca de la casa" de los creadores de *Thief* y *Oblivion*.



NUESTRAS DECISIONES tendrán un impacto moral sobre algunos personajes secundarios y modificarán partes de nuestro entorno.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

Sierras y golosinas contra los zombis

El próximo juego de Suda 51 se llamará Lollipop Chainsaw y estará cargado de acción.

Grashopper Manufacture, la compañía que ha desarrollado *No More Heroes* o *Shadows of the Damned*, acaba de anunciar otro juego de acción y humor salvaje. En *Lollipop Chainsaw* controlaremos a la bella animadora Juliet Starling, decidida a acabar a golpe de motosierra con un ejército de zombis que se dirige a un concierto de rock. El sentido del humor, los guiños a obras clásicas del género (como que se desarrolle en la ciudad de San Romero o que nuestro "novio" sea una cabeza parlante) y las secuencias salvajes no faltarán en un desarrollo firmado por estrellas de primer orden, como el propio Suda 51 o el compositor Akira Yamaoka. El juego será distribuido en nuestro país por Warner Bros Interactive, y su fecha de lanzamiento está prevista para el próximo año.

popular juego de plataformas estuvo a punto de distribuirse de forma gratuita?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 26 >>

Una belleza que pondrá los pelos de punta en castellano

Después de arrasar en Japón y EE.UU, Catherine, una inquietante aventura para adultos, será distribuida en España por Koch Media.

Aunque todavía **carece de fecha de lanzamiento definitiva,** ya podemos celebrar que Koch Media distribuirá *Catherine* en nuestro país, ¡con textos traducidos al castellano! Por si queda algún despistado que aún no lo sepa, se trata de una aventura **desarrollada por Atlus,** la misma compañía responsable de la saga *Shin Megami Tensei: Persona*. La estética manga y las **secuencias subidas de tono** serán las señas de identidad de este título, que se desarrolla entre el mundo real y las pesadillas de Vincent, el protagonista.

El éxito de *Catherine* no tiene precedentes para tratarse de un juego de estas características: **en Japón superó las 160.000 copias vendidas** durante la primera semana, y **en Estados Unidos ya son más de 200.000,** batiendo el récord de ventas de la compañía.

El desarrollo alterna **niveles de día, en los que tenemos que investigar,** y escenarios nocturnos, en los que Vincent tiene que alcanzar la cima de **unas montañas de bloques que se van desmoronando.** Dada la enorme dificultad del original, podremos disfrutar de **una versión mejorada, con un nivel "super easy"**. Lo que no sabemos es si podremos disfrutar aquí de la edición "Love is Over", que incluye una camiseta y unos calzoncillos como los de Vincent, una funda de almohada y un envoltorio con forma de caja de pizza. ✶



LAS PESADILLAS Y EL MUNDO REAL se confunden en esta aventura para adultos, que pronto podremos disfrutar con textos en nuestro idioma.

NUEVAS IMÁGENES **PS3 -XBOX 360**

Los señores del cotarro callejero

Saints Row: The Third llegará el 15 de noviembre y promete convertirse en el "sandbox" más alocado y destructivo de la historia. La mafia os aguarda.

Si hay una saga que pueda compararse a *GTA* en el género de los "sandbox" de ambientación mafiosa, ésa es, sin duda, *Saints Row*, que está a punto de volver a la palestra con su tercera entrega. **El humor bestia y la acción** volverán a estar a la orden del día, esta vez más que nunca.

La ciudad de Stillwater, donde se desarrollaron las dos primeras entregas, dejará paso a Steelport, una ciudad industrial donde, como miembros de los Saints, tendremos que enfrentarnos al Sindicato, un conglomerado criminal formado por diversas bandas dispuestas a hacer de nuestra vida un infierno. **El motor gráfico tendrá un aspecto imponente**, y ya os adelantamos que las cinemáticas, de tono serio, quitarán el hipo. Así, dará gusto recorrer las calles de Steelport mientras hacemos el gañán: **conducir vehículos** (incluidos tanques o aviones de combate), golpear a los transeúntes con objetos de lo más hilarantes, meternos en un cañón y "autodispararnos", comprar ropa estrambótica... Lo que se os ocurra.

Una de las primeras misiones del juego ya se ha mostrado en forma de tráiler, y su grado de espectacularidad es impresionante. En ella, habrá que escapar de un avión en pleno vuelo, saltando al vacío. Antes de abrir el paracaídas, tendremos que disparar a troche y moche a los enemigos que nos perseguirán durante la caída libre... además de recoger a nuestra compañera (que no lleva paracaídas) antes de que se estampe contra el suelo. **Su aspecto es mucho más desenfadado que el de *GTA***, pero su grado de espectacularidad y bestialidad pinta muy bien. En noviembre, los Saints vendrán a reclutaros. ✶



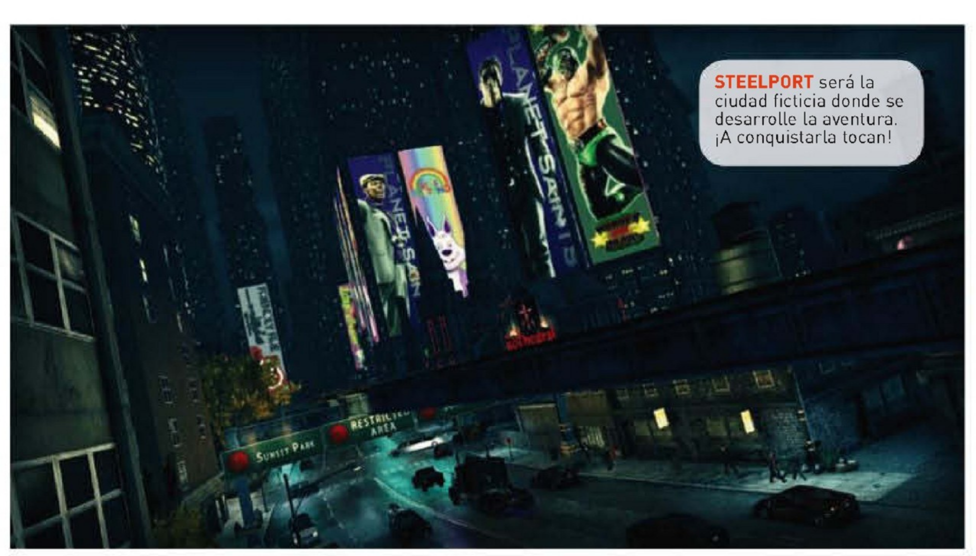
SASHA GREY, una conocida actriz porno, dará voz al personaje de Viola. También el mítico Hulk Hogan prestará su garganta a un luchador con ansias de venganza.

LOS TIROTEOS serán constantes. Además, le podremos hacer la puñeta a cualquier transeúnte.

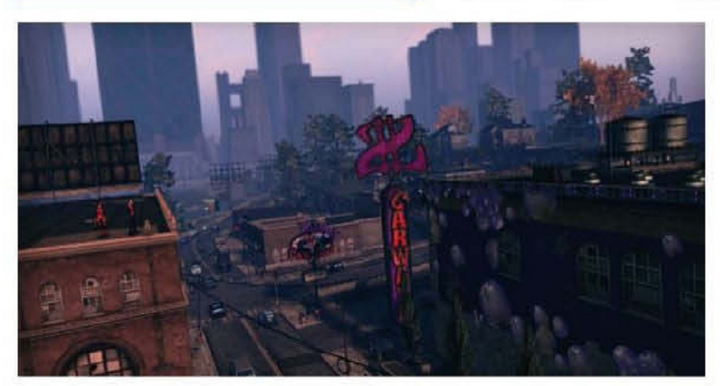
LA ESPECTACULARIDAD no estará reñida con el tono desenfadado del juego. Podremos volarlo todo por los aires.

LIBERTAD DE ACCIÓN, ESPECTÁCULO Y HUMOR IRÁN COGIDOS DE LA MANO

INITIATION STATION será un editor que nos permitirá crear personajes y subirlos online para que otros usuarios puedan descargarlos. Permitirá modificar muchos "atributos".



STEELPORT será la ciudad ficticia donde se desarrolle la aventura. ¡A conquistarla tocan!

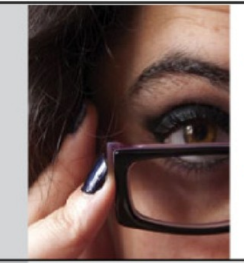


EL APARTADO GRÁFICO lucirá un alto grado de detalle. La ciudad tendrá una extensión enorme y en ella podremos sembrar el caos de mil y una formas.



LOS VEHÍCULOS serán los grandes protagonistas. No sólo habrá coches, sino también aviones de combate o motos de corte futurista. ¡Corre, que te pillo!

Phil Harrison, ejecutivo de Sony, pensó que debía ser gratuito y con contenido generado por usuarios.



Visto así...

por Melissa

Fútbol por pelotas

A punto de aparecer en el mercado las nuevas versiones de *FIFA* y *Pro Evolution*, la polémica está servida. No suelo seguir la trayectoria de estos juegos, pero me comentan en la redacción que **los cambios anuales suelen centrarse en una "inteligencia artificial mejorada"**. Es decir que CR7, como en la liga real, será incapaz de jugar en equipo y no pasará el balón ni a tiros y otros se pasarán el día haciendo piscinazos. En cualquier caso me juego la cabeza a que ningún simulador futbolístico es capaz de recrear a Mourinho (mejor así, que con uno basta y sobra).

Pero, centrándonos en el tema, **¿es realmente necesario un juego de fútbol (bueno, dos) al año**, si los cambios son tan irri-



¡NUEVO y mejorado Cristiano!

sorios? ¡Ah, calla! Que me dicen que también suelen incluir una "física del balón mejorada". Pues nada, a base de mejorarla año a año, los balones terminarán aplicando física cuántica y entrando por agujeros de gusano.

No entiendo que **se gasten una pasta cada 365 días solo por esos ligeros cambios** y alguna actualización de plantilla. Si un juego está bien, yo lo seguiría usando años, aunque tenga a Kubala en el Barça. Aun así, "el *FIFA*" y "el *Pro*" arrasarán. Pero bueno, también mucha gente ve "Mujeres y Hombres y Viceversa" y a mí me parece un insulto a la inteligencia...

NUEVO PRECIO NINTENDO 3DS

Las rebajas de agosto también llegan a 3DS

La consola pasa a costar 169 €, y se compensará con juegos descargables a los primeros compradores.



Desde el **pasado 12 de agosto** se ha hecho efectiva en todo el mundo la primera rebaja de Nintendo 3DS, que **ha pasado de costar 249,95 a 169,95 €**. Según Satoru Iwata, director de la compañía, la razón de esta medida está en que **la máquina no ha alcanzado las cifras de ventas esperadas en los primeros meses.** Con el nuevo precio esperan reactivar las ventas de cara a la próxima campaña de Navidad.

Pero las noticias no terminan ahí. En Nintendo son conscientes de que los compradores anteriores pueden sentirse decepcionados con esta rebaja tan repentina, de modo que **han creado el programa "embajador" para intentar compensarlos:** todos aquellos que hayan registrado su máquina en Internet antes del 11 de agosto podrán **descargarse de modo gratuito 20 juegos de la consola virtual** (10 de NES, entre los que se encuentran *Super Mario Bros, Donkey Kong Junior*, o *Balloon Fight*, y 10 de Game Boy y Game Boy Advance, como *Super Mario Advance 3, Mario Kart Super Circuit o Metroid Fusion)*. Estos juegos **incluirán pequeñas mejoras, como los modos multijugador**, y estarán disponibles para su descarga a través de eShop a lo largo de este año.

GANADORES DEL CONCURSO HUNTED: THE DEMON'S FORGE

TV SAMSUNG DE 32"

JAVIER RODRÍGUEZ SEOANE .... ASTURIAS
ROSA MARÍA LUCAS GARCÍA .... BADAJOZ

CAMISETAS HUNTED

ISABEL MARTÍNEZ ARCAS .... BARCELONA
ANTONIO SÁNCHEZ FERNÁNDEZ .... CÁCERES
JUAN IGNACIO GIL ....CANTABRIA
GERMÁN ORTEGA RODIL ....HUELVA
DANIEL GARCÍA SAINERO ....MADRID
BLAS SEGURA QUIRÓS ....MADRID
VÍCTOR DÍAZ GARCÍA ....MADRID
JAVIER MANSANET GÁLVEZ ....MADRID
JOSÉ PECELLÍN ZOILO .... SEVILLA
DANIEL NAVALÓN CASALOD ....TERUEL
JUAN ROMANO SAMPIETRO .... VALENCIA
MARGA FERRÉ LUZÓN .... VALENCIA

JUEGO HUNTED PARA PS3

FRANCISCO RODRÍGUEZ NAPOLEÓN A CORUÑA
RAÚL MANTECA GARCÍA .... ALICANTE
ALEJANDRO LÓPEZ JOVER .... ALICANTE
NOELIA LUMBRERAS LÓPEZ .... ASTURIAS
ALBA CREUS VIDAL .... BARCELONA
FRANCISCO GARCÍA MARTÍN-BEJARANO CÁDIZ
DESIRÉ LOZANO MUÑOZ .... CÁDIZ
JUAN CARLOS ENRÍQUEZ GARCÍA .. GUIPÚZCOA
EURIDICE GUTIÉRREZ CARABALLO LAS PALMAS
JESÚS HUELVES LACALLE ....MADRID
JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO ....MÁLAGA
JOSÉ LUÍS NICOLÁS BAEZA ....MURCIA
ANTONIO MANUEL PÉREZ HUERTA ....MURCIA
ANTONIO VELA LÓPEZ .... SEVILLA
JAVIER LÓPEZ VÁZQUEZ .... SEVILLA
JESÚS ALEXIS PÉREZ BOBET .... TENERIFE

JUEGO HUNTED PARA XBOX 360

ELADIO RODRÍGUEZ ALONSO .... A CORUÑA
CRISTIAN ROMERO JIMÉNEZ .... ALBACETE
GABRIEL GARCÍA PERDOMO .... BARCELONA
EUGENI GONZÁLEZ GRIONA .... BARCELONA
JOAN MARC SASTRE .... BARCELONA
MIKEL GONZÁLEZ CHAVARRIA ....BIZKAIA
ANTONI SÁNCHEZ FERNÁNDEZ .... CÁCERES
ANTONIO JOSÉ MARTÍNEZ ORTIZ .... JAÉN
JOSÉ LUÍS AMURRIO BLANCO ....MADRID
MANUEL FERNÁNDEZ VELÁZQUEZ ...... SEVILLA
FERNANDO FERNÁNDEZ RUBIO .... SEVILLA
JOSÉ LORENTE VALL .... TARRAGONA
BLANCA SORANDO LÓPEZ .... TARRAGONA
KACPER LUKASIK ....TOLEDO
EZEQUIEL SONA .... VALENCIA
MARINAO VELA LÓPEZ ....VALLADOLID

Superhéroes y videojuegos, de la mano en la Comic Con

La feria del cómic de San Diego sirvió de escaparate para numerosos anuncios de videojuegos y películas.

Los videojuegos cada vez tienen un papel más importante en la feria de comics más importante del mundo, la Comic Con de San Diego. Durante la última edición, que **tuvo lugar durante el 23, 24 y 25 de julio**, pudimos asistir a numerosos anuncios. Capcom presentó *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, con nuevos luchadores, además de **dar la campanada con la confirmación de que Resident Evil 6 estará en el próximo Tokyo Game Show**, en septiembre, y el regreso de la serie *Darkstalkers*. Por su parte, los fans de las viñetas pudieron jugar a *Spiderman: Edge of Time*, que sigue la línea de *Shattered Dimensions*, y *X-Men Destiny*, en que controlaremos a un mutante que puede luchar junto a Magneto o la Patrulla X. Por su parte, **se confirmó la presencia de Talia Al Ghul, la hija del malvado Ra´s Al Ghul en *Batman Arkham City***, y Microsoft aprovechó para presentar una nueva edición Star Wars de su consola, que incluirá Kinect y el juego *Kinect Star Wars*.



LA NUEVA EDICIÓN de Xbox 360 (con aspecto de R2D2), Kinect y el juego *Star Wars Kinect*.





ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 tendrá 12 luchadores extra, como Nemesis, Ojo de Halcón o el Motorista Fantasma.

SPIDERMAN: EDGE OF TIME alternará dos universos: el real y el de 2099. Gata Negra será uno de los personajes que veremos en el juego.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

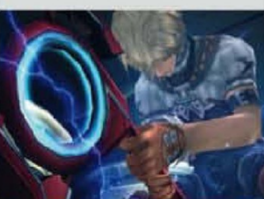
SEPTIEMBRE



1 PS3/360
DRIVER SAN FRANCISCO. Tanner vuelve a las calles con este vertiginoso juego de velocidad.

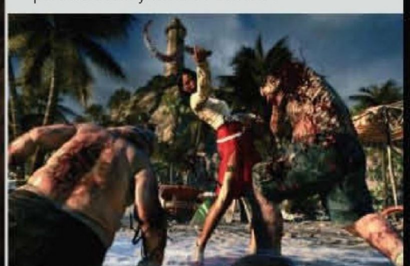


2 Wii
XENOBLADE CHRONICLES. Rol de los que parten la pana es el que os espera con este título exclusivo para Wii.

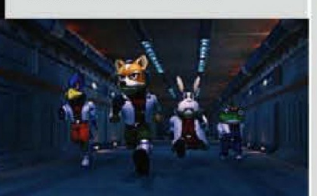


8 PS3
RESISTANCE 3. Podréis luchar en un pasado apocalíptico en un futuro muy próximo. ¿Ein?

9 PS3/360
DEAD ISLAND. Para acabar el verano, ¿que tal hacer una escapadita a una paradisiaca... y llena de zombis?



9 3DS
STARFOX 64 3D. El gran McCloud y su tripulación vuelven a surcar el espacio en esta versión tridimensional del clásico.



15-18 TODAS
TOKYO GAME SHOW 2011. Los desarrolladores y juegos más destacados de oriente vuelven a reunirse en su feria anual. ¿Que sorpresas tendrán listas?



20 XBOX 360
GEARS OF WAR 3. Llegó el momento. Marcus y sus compañeros inician la batalla definitiva contra los Locusts.

23 PS3/360
F1 2011. El Gran Circo está que arde, sobre todo cuando llegue este juegazo.

29 PS3/360/Wii/PSP/DS
FIFA 12
La liga ha vuelto y no se nos ocurre mejor forma que celebrarlo con este juego...



29 PS3/360
PES 2012
... ¿o quizá con este? Las dos alternativas futboleras llegan el mismo día.

29-2 oct. TODAS
GAMEFEST 11. La mayor feria de videojuegos de España vuelve a abrir sus puertas. ¡Estaremos allí!

OCTUBRE



7 PS3/360
RAGE. No os perdáis el nuevo shoot´em up de los creadores de *Doom* y *Quake*.



14 XBOX 360
DEAD RISING: OFF THE RECORD
Frank West toma el relevo de Chuck contra los zombis.



21 PS3/360
BATMAN ARKHAM CITY.
La nueva aventura del hombre murciélago llega dispuesta a triunfar.

Y PRÓXIMAMENTE...

•The House of the Dead	PS3	28 octubre
•DBZ Ultimate Tenkaichi	PS3, 360	28 octubre
•Salón manga Barcelona	Feria	29 oct - 1 nov.
•Uncharted 3	PS3	1 noviembre
•Battlefield 3	PS3, 360	3 noviembre
•ESDLA Guerra del Norte	PS3, 360	4 noviembre
•Call of Duty MW3	PS3,360	8 noviembre
•Tales of the Abyss	3DS	10 noviembre
•Shinobi 3D	3DS	11 noviembre
•The Elder Scrolls Skyrim	PS3, 360	11 noviembre
•A. Creed Revelations	PS3, 360	15 noviembre
•Saints Row The Third	PS3, 360	15 noviembre
•NFS The Run	PS3, 360, Wii, 3DS	18 noviembre
•Mario & Sonic Londres	Wii	18 de noviembre
•Anarchy Reigns	PS3, 360	Otoño
•Centipede	Wii, 3DS	Otoño
•Dancestar Party	PS3	Otoño
•DmC Devil May Cry	PS3,360	Otoño
•Goldeneye Reloaded	PS3, 360	Otoño
•Silent Hill Downpour	PS3, 360	Otoño
•Bioshock Infinite	PS3, 360	Invierno
•Final Fantasy XIII-2	PS3, 360	Invierno
•MGS Snake Eater 3D	3DS	Invierno
•Sonic Generations	PS3, 360	Invierno
•The Darkness II	PS3, 360	10 de febrero
•XCom	PS3, 360	Marzo
•Prototype 2	PS3, 360	Abril

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

El terror se revela en tu 3DS



■ **Super regalo exclusivo,** una caja metálica de *Zelda* en relieve, para guardar tus cartuchos de 3DS y DSi.

■ **Resident Evil Revelations.** Reportaje exclusivo con todos los detalles del juego más terrorífico de 3DS.

■ **Todos los éxitos de Wii.** Descubre los 20 juegos que más van a dar qué hablar de aquí a fin de año: *Zelda Skyward Sword, Mario Party 5, Rayman Origins, Kirby, Pro Evolution Soccer...*

■ **Análisis** de *Xenoblade Chronicles*, el mejor juego de rol del momento.

■ **Póster doble,** de regalo, con las mejores imágenes de *Xenoblade Chronicles* y *Resident Evil Revelations*.



→ PLAYMANÍA

¡Toda la emoción de la F-1!



No te pierdas este mes PlayManía, la revista práctica para los jugadores PlayStation 3 y PSP.

■ **Todas las novedades de F-1 2011.** Ya han jugado con el simulador de Codemasters y te cuentan sus novedades, con alucinantes imágenes en exclusiva.

■ **Descubre el mundo de Skyrim.** El sucesor de *Oblivion* y heredero de *Fallout New Vegas* llega a PS3 en noviembre y en PlayManía te cuentan todos sus secretos.

■ **Vuelve la lucha.** En los próximos meses nos espera una avalancha de juegos de lucha y aquí los encontrarás todos, desde *Street Fighter X Tekken* a *SoulCalibur V*, pasando por *Dragon Ball.*

■ **Las mejores previews.** Descubre lo último de *Batman Arkham City, FIFA 12, RAGE, PES 2011, Dead Island...*

■ **¡De regalo, Suplemento de PS Store!** Pasan revista a las mejores demos gratuitas para PS Network.

→ E-GIRL

Selena arrasa con todo

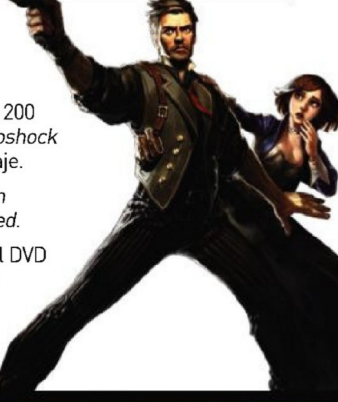
■ **Descubre por qué Sel** es la chica del momento en nuestro reportaje especial. Y quédate con sus próximos estrenos: la peli Montecarlo, la última temporada de los Magos de Waverly Place, su nuevo disco y mucho más.

■ **Estrena curso, ¡a la última!** No te pierdas nuestro shopping con las mejores ideas en moda y complementos para estar guapísima en tu vuelta a clase.

■ **Tus series favoritas vuelven.** ¿Quieres saber cuando se estrenará y qué pasará en lo nuevo de El Barco, La gira, Shake it up y más? Lee este reportaje, ¡te lo contamos todo!

→ MICROMANÍA

¡Descubre Bioshock por todo lo alto!



■ **Micromanía te ofrece** un ineludible número 200 a la vuelta de las vacaciones. Para empezar *Bioshock Infinite* en un amplísimo y espectacular reportaje.

■ **Además, RAGE en Preview,** *Deus Ex Human Revolution* en Review y un avance de *Dishonored.*

■ **Y para culminar** este número de regalo en el DVD un clasicazo de la acción sobrenatural, *F.E.A.R.*

Micromanía 200 a la venta el 26 de agosto por solo 3,99€.

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Vota los 20 mejores juegos

Escoge tus 20 juegos favoritos de la historia de la revista y ayúdanos a preparar un aniversario muy especial.



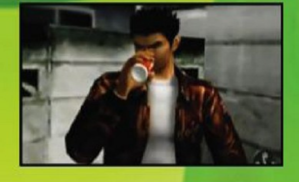
Donde viven los frikis

Descubre esta nueva sección, en la que nuestros lectores nos enseñan sus colecciones de juegos y consolas.



Top 10 refrescos ficticios

No os perdáis este divertido vídeo, con los 10 refrescos más curiosos que han aparecido en los videojuegos.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos   ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM


PUBLIREPORTAJE
Exclusivo para
KINECT
XBOX 360
KINECT
REQUIRES
RISE OF NIGHTMARES
12
SEGA
LANZAMIENTO
9 de septiembre
COMPAÑÍA
SEGA
PRECIO
49,99 €
Muévete... o muere
RISE OF NIGHTMARES
TM
Todo parecía tranquilo en tu viaje en tren, hasta que un maníaco comenzó a descuartizar viajeros. Tras un brutal descarrilamiento, te toca ayudar a los supervivientes que quedan y buscar la salida de una sórdida mazmorra. Pero el psicópata que ves aquí sigue con ganas de abrirte las entrañas. Tendrás que usar la cabeza... y sobre todo el cuerpo para escapar. Bienvenido al juego más salvaje de Kinect.



Te ahogarás en sangre

Olvídate los juegos para Kinect en los que todo es alegría y color. Aquí, el más simpático de los personajes que encuentres intentará abrirte la cabeza con un hacha o partirte en dos con una sierra. Las trampas mortales y el gore más salvaje, heredero de films como Saw o Hostel, serán lo común... para ti y para tus enemigos.

EL PRIMER JUEGO ADULTO PARA KINECT MEZCLARÁ PUZLES, EXPLORACIÓN Y LA ACCIÓN MÁS SALVAJE

Has de ser hábil

El juego será una aventura en primera persona atestada de combates. Tranquilo, encontrarás decenas de armas: hachas, pinzas, escalpelos, taladros, sierras eléctricas... Podrás recuperar el aliento buscando pistas y resolviendo puzles. ¿Dónde estará la llave de esa puerta? ¿Has probado a meter la mano en el retrete lleno de sangre?

Tu cuerpo es el arma

Aquí no podrás escudarte tras el control pad. Para escapar tendrás que usar tus propios brazos y piernas. Al explorar, bastará con adelantar el pie para caminar y girarte ligeramente para cambiar de dirección. Al pelear, cruza los puños para defenderte y luego da patadas o estocadas. Todos los movimientos serán reproducidos... así que no tiembles de terror al ejecutarlos.

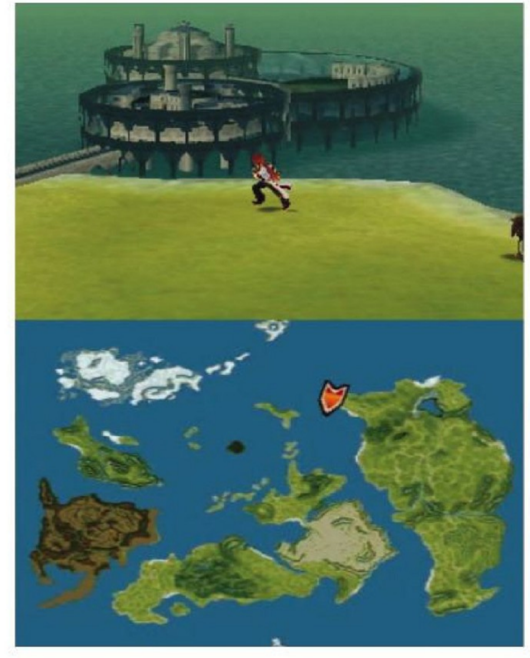
por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ 3DS ■ Rol ■ Namco-Bandai
■ Lanzamiento: **Ya disponible** (Japón) / **10 de noviembre** (España)

MAGIA RESUCITADA EN 3D

TALES OF THE ABYSS

Esta aventura comienza "desenterrando" un tesoro: un gran juego de rol para PS2 que nunca salió en Europa.



■ **TRAS EL ÉXITO DE *OCARINA OF TIME 3D*,** los japoneses están disfrutando a tope con la versión 3DS de *Tales of the Abyss*. A lo mejor este título no os suena, porque no salió en Europa, pero está considerado por la revista Famitsu como uno de los mejores juegos de la historia.
El mangaka Kosuke Fujishima, autor de series de éxito como Gungrave, es el "padre" de este universo: el mundo de Auldrant, en el que los países de Kimlasca y Malkuth luchan por hacerse con unas tablas en las que está grabado el futuro. Allí conocemos a Luke, nuestro protagonista, un joven de 17 años que ha vivido recluido en su mansión desde que le intentaron secuestrar las tropas de Malkuth y perdió la memoria. Cuando una misteriosa mujer entra en la mansión, comienza su odisea, en la que tendrá la ocasión de descubrir quién es en realidad.

➔ **LOS ENEMIGOS DE LUKE SON LOS 6 DIOSES GENERALES,** que luchan a las órdenes de Van Grants. Para enfrentarnos a ellos contamos con un sistema mixto: nos movemos en tiempo real, pero escogemos acciones desde un menú. Además, podemos utilizar "fonones", que otorgan poderes especiales (se pueden combinar con varios personajes). El sistema de menús se ha agilizado gracias a la pantalla táctil, que también sirve para desplegar el mapa en las fases de exploración 3D.





LOS COMBATES, entre los turnos y el tiempo real, nos permiten combinar habilidades.

EL FESTIVAL "TALES OF"

DESDE HACE TRES AÑOS se celebra una convención anual para todos los fans de esta saga, que en Japón son muy numerosos. En la edición de 2011, que tuvo lugar en mayo en Yokohama, se presentaron las últimas novedades jugables (el cartucho que nos ocupa y *Tales of Xillia* para PS3), además de una nueva serie de OVAs basados en *Tales of Symphonia*. En cuanto al merchandising, se mostró una nueva serie de muñecos de peluche y una edición especial de PlayStation 3, serigrafiada, que acompañará al lanzamiento del juego dentro de pocos meses.





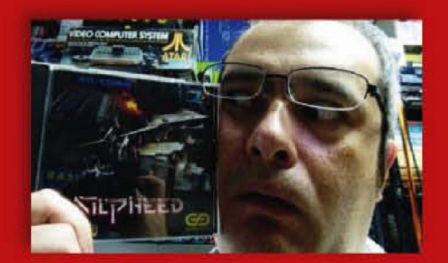
PERSONAJES y escenarios 3D presumen de un gran diseño manga, obra de Kosuke Fujishima.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→Hola amigos, ¿qué tal va el verano? Aquí los jugones estamos un poco tristes por la inesperada muerte de Takeshi Miyaji, reconocido creador de juegos como *Silpheed*, aunque quizá su



nombre no os suene tanto en Occidente. Yo he querido hacerle mi homenaje particular en el blog, que de paso os servirá para descubrir su trayectoria.

→La rebaja de 3DS es la gran noticia del momento, y como os podéis imaginar, los usuarios nipones que ya se la habían comprado no están muy contentos precisamente. Satoru Iwata, el presidente de Nintendo, les ha escrito una carta pidiendo disculpas y



explicando las razones de esta medida. Y por cierto, en ella también cita los nombres definitivos de dos lanzamientos para final de año: *Super Mario 3D Land* (noviembre) y *Mario Kart 7* (diciembre).

→Final Fantasy Type-0 ya tiene fecha de lanzamiento oficial en Japón. Este juego de PSP, antes conocido como *Final Fantasy Agito XIII*, saldrá aquí el próximo 13 de octubre. Se trata de un RPG de acción que sigue a los alumnos ▸▸





aquíTokio

de una escuela de magia que se ven involucrados en un conflicto global. En Square-Enix aseguran que durará entre 30 y 40 horas.



→Adiós a Megaman Legends 3. Capcom ha anunciado la cancelación de este juego, que estaba previsto que saliera para 3DS, debido a que no reunía los requisitos de calidad mínimos. Es la segunda mala noticia que reciben este año los fans de Megaman (conocido como Rockman aquí), porque anteriormente se había cancelado también el desarrollo de *Megaman Universe*, un proyecto para Xbox Live y PS Network.

→One Piece le va a poner más acción a DS con el lanzamiento en noviembre de *One Piece Gigant Battle 2: Shin Sekai*. Los juegos de esta saga, basados en el manga de Eiichiro Oda, tienen una enorme aceptación aquí, así que me imagino que será uno de los superventas del final de año. ¡Namco Bandai ha adelantado que tendrá nada menos que 100 personajes jugables!

→Las recreativas siguen muy vivas en Japón, y como muestra os dejo esta imagen del mueble de *Darius Burst Another Chronicle Ex*, una versión mejorada de este shooter que Taito acaba de presentar. ¡Hasta el mes que viene!



El blog de kagotani

Septiembre 2011

En recuerdo de Takeshi Miyaji

Soy un gran fan de PC Engine. Era una consola de 8 bits que hacía maravillas. Pasé horas jugando a sus increíbles shooters. Mientras otras consolas hablaban del CD-Rom como algo del futuro, PC Engine ya lo tenía. Se llamó CD-Rom2 (más tarde Super CD-Rom2), y lo usó de varias formas.



Pero al final acabé comprándome una Mega Drive (y también una Super Nintendo), dado que NEC y Hudson no supieron dar el siguiente paso con su PC Engine. Nintendo descartó un lector de CD-Rom para su SNES, así que solo Sega apostó por este formato con el Mega CD y... no puedo evitar reírme, porque aunque usaba una tecnología más avanzada, no le hacía sombra a PC Engine.

« COFUNDADOR DE GAME ARTS, SIEMPRE TRATABA DE PONER A PRUEBA LOS LÍMITES DE CADA PLATAFORMA »

Sin embargo, todo cambió cuando se lanzó *Silpheed*. No era el mejor shooter de su época, pero tenía escenas que realmente daban la impresión de "next gen". Y no era gracias al Mega CD en sí mismo, sino a la visión de una pequeña desarrolladora japonesa: Game Arts. *Silpheed* no fue su primer juego, pero sin duda fue el que les hizo famosos, especialmente en el extranjero. *Lunar the Silver Star, Grandia* o *GunGriffon* fueron otros grandes títulos suyos. Quizá no vendieran millones de copias, pero fueron hitos muy aclamados y obtuvieron unos notables resultados comerciales. Detrás suyo estaba un hombre, Takeshi Miyaji, cofundador de Game Arts, que siempre trataba de poner a prueba los límites de cada plataforma.

Igual que muchos otros creadores, Miyaji dejó la compañía para fundar una nueva, llamada G-Mode, dedicada al creciente mercado de los móviles. Game Arts nunca volvió a ser la misma tras su marcha, aunque Nintendo la eligió para desarrollar *Smash Bros.* en Wii. Mientras tanto, G-Mode se convirtió en una de las desarrolladoras punteras en el panorama móvil japonés. La potencia de los terminales ha alcanzado cotas tan altas que espero que suponga una nueva edad de oro para la industria japonesa del videojuego y que todos esos creadores encuentren un espacio nuevo y más asequible para lanzar una nueva generación de grandes títulos. Miyaji ya no tendrá esa oportunidad, porque acaba de morir a la edad de 45 años... Es una gran pérdida para la industria japonesa. Mis pensamientos están con su familia.



Busca tu tienda GameStop en
www.gamestop.es

Promociones válidas hasta el 30 de octubre de 2011

NUEVO PRECIO
Nintendo 3DS



Plan Renove

Llévatela por sólo:

19,98 €

Al entregar tu Nintendo DSi XL + 2 juegos

La consola debe estar en buen estado. Consulta juegos admitidos en tu tienda GameStop.

Además, llévate uno de estos accesorios por sólo **5€ más**

FIFA 12



Limitado a las 5.000 primeras preventas de PS3, 2.000 de Xbox 360 y 500 de PC

Formula 1 2011



Limitado a las 1.000 primeras preventas

Uncharted 3



Limitado a las 2.000 primeras preventas

Gears of War 3



DLC limitado a 5.000 unidades. Taza y Mochila limitado a 2.500 unidades.



Busca tu tienda GameStop o compra sin moverte de casa desde nuestra web
www.gamestop.es


EXCLUSIVA
HOBBY



PRIMERAS IMPRESIONES DE GEARS OF WAR 3

EL ÚLTIMO RETO DE MARCUS

Humanos, Locust y Lambent afrontan la batalla definitiva en el planeta Sera. La humanidad está al borde del exterminio, pero aún quedan unos pocos valientes dispuestos a tomar las armas y luchar por la libertad. Acabe como acabe, ¡hermanos hasta el final!

LO HEMOS JUGADO CON SU CREADOR

- **BLESZINSKI** nos ofrece su opinión sobre el fin de la trilogía más espectacular de Xbox 360.
- **HEMOS ACABADO** el primer acto del juego y aquí os contamos las claves de este imparable torrente de acción.

¡INVASIÓN LAMBENT! Esta nueva raza, compuesta por Locust corrompidos por la imulsión, nos hará sudar tinta.

EL ARGUMENTO

→TRAS ADENTRARSE EN NEXUS, LA FORTALEZA LOCUST, la Coalición de Gobiernos Ordenados (CGO) hundió la ciudad de Jacinto, el último reducto humano, para acabar con las larvas. Así terminaba *Gears of War 2*. Sin embargo, la Reina Locust y buena parte de sus tropas sobrevivieron. Y el problema es que ahora la imulsión (la gran fuente de energía del planeta Sera) ha hecho que muchos de esos Locust muten en una nueva y peligrosa especie: los Lambent. Al final de la segunda parte ya tuvimos que hacer frente, Martillo del Alba en ristre, a un Lambent Brumak, pero la verdadera invasión vendrá en esta tercera parte.

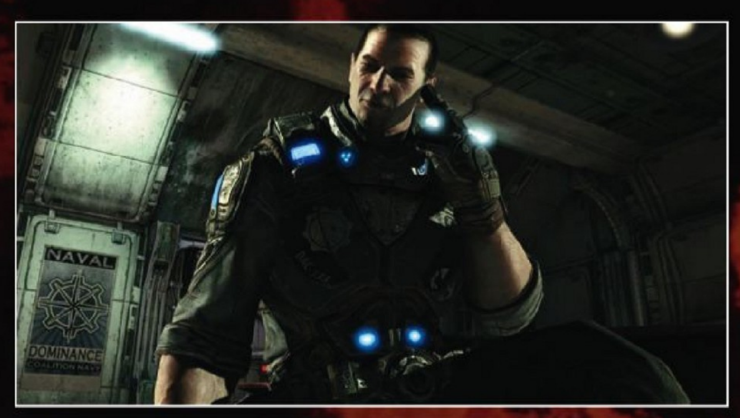
El juego estará ambientado 18 meses después de la segunda entrega. La CGO no será más que un reducto desvencijado y refugiado en la isla de Vectes, pero la extensión de los enemigos por Sera les llevará a abandonar la isla en el Sovereign, un barco de guerra. **"El juego tendrá la campaña más larga que jamás hayamos hecho, además de una historia más profunda"**, nos confirmó Cliff Bleszinski. Si no habéis jugado a la saga *Gears of War* anteriormente, no temáis, ya que antes de empezar se nos recapitulará lo acontecido en sus dos primeras entregas.

VALORACIÓN:

La batalla definitiva entre Humanos, Locust y Lambent promete. Queda por ver si el guíon no es demasiado previsible.

Así lo ve Cliff Bleszinski

> **"Aparte de hacer un juego de acción excitante y visceral, nos hemos asegurado de que la historia tenga alma. El juego posee la mejor narrativa que Epic haya hecho nunca"**



EL PRESIDENTE PRESCOTT se reúne con el escuadrón Delta al inicio de la aventura. Posee información sobre Adam Fénix, el padre de Marcus.


LA HISTORIA cerrará los acontecimientos actuales, pero Cliff B. ya ha dicho que el universo de *Gears of War* ofrece muchas posibilidades de cara al futuro.



LOS PERSONAJES

➔LA RESISTENCIA HUMANA ha quedado reducida a un puñado de soldados, y para solucionarlo las mujeres también se lanzarán al campo de batalla. Parece que Adam Fénix, científico y padre de Marcus, tendrá un importante rol. ¿Estará vivo y en manos de los Locust? Tendréis que jugar para descubrir la solución a esta incógnita.

VALORACIÓN:

Hay gran variedad de protagonistas, y el doblaje va a estar a la altura, pero se echa en falta que sean un poco más profundos.

JACE STRATTON
Ya formó parte del pelotón de Marcus Fénix en el pasado, y ahora regresa para prestar toda su veteranía en la batalla definitiva.

COLE TRAIN
Este mítico jugador de "palizabol" es un optimista por naturaleza. Tiene tanta fuerza como buen humor.

MARCUS FÉNIX
El líder del escuadrón Delta pasó cuatro años en prisión por abandonar su puesto para salvar a su padre. Dom le rescató y ahora es uno de los líderes de la CGO.

SAMANTHA BYRNE
Esta joven Gears tiene tanta vitalidad como carácter. Las bromitas de Baird no le hacen ninguna gracia.

DOMINIC SANTIAGO
Vive traumatizado por la muerte de su esposa María, pero todavía le quedan fuerzas para luchar.

ANYA STROUD
Ha dejado su puesto como coordinadora del alto mando para bajar al campo de batalla a prestar toda su valentía.

CLAYTON CARMINE
Sus hermanos Anthony y Benjamin murieron en los dos primeros juegos. ¿Qué le deparará el destino a él?

DAMON BAIRD
Este fortachón es el rey de los comentarios de mal gusto, pero también un manitas con todo tipo de artefactos.

Así lo ve Cliff Bleszinski

“Las chicas pueden patear tantos culos como sus colegas masculinos. No queríamos que parecieran sacadas de una pista de baile, como sucede en otros juegos”



LOS ENEMIGOS

→**LA IMULSIÓN HA HECHO ESTRAGOS** en Sera, convirtiendo a buena parte de la horda Locust en Lambent (o Luminosos, como la CGO gusta de llamarlos), unas criaturas mucho más rápidas y peligrosas. A algunos, como el Gunker, les saldrán tentáculos y explotarán varias veces antes de morir, otros dispararán llamaradas de fuego... Tampoco faltarán a su cita con la infección viejos conocidos como el Berserker. Podéis estar seguros de que, esta vez, no bastará sólo con triangular su posición con el Martillo del Alba y "freírlo". Los pólipos, una especie de arañas lanzadas por los Tallos Lambent, serán otro enemigo recurrente en la aventura. Son solo algunos ejemplos de lo que nos espera, sin contar el regreso de todos los Locust comunes que ya vimos en las dos primeras entregas (Tickers, Bommers, Infames...).

Los jefes finales volverán a tener un tamaño descomunal, como el Leviatán del primer acto, y la Reina Locust nos aguarda también con su forma humana. Habrá cuatro niveles de dificultad (Informal, Normal, Elevada y Locura), y ya os adelantamos que el último de ellos será un verdadero calvario.

VALORACIÓN:

Hay variedad de enemigos para aburrir y su IA nos pondrá las cosas muy difíciles. Los jefes prometen ser gigantesos, como el Leviatán del primer acto.

Así lo ve Cliff Bleszinski

“La amenaza Lambent ha dejado paso a horribles y complicadas mutaciones. Esperad a luchar contra un Berserker infectado. Si pensabais que su versión común era dura... ¡aún no habéis visto nada!”

LAS ARMAS

➔**DISPONDREMOS DE UN ARSENAL AMPLÍSIMO:** escopetas, pistolas, rifles de asalto, ametralladoras lanzagranadas, morteros, granadas... e incluso un extintor. ¡Y habrá un vehículo submarino! Al margen de las armas, podremos llevar a cabo múltiples acciones: parapetarnos, tirarnos desde una tirolina, sangrientas ejecuciones, tomar rehenes...

VALORACIÓN:

La variedad y la espectacularidad de las herramientas de aniquilación es de matrícula de honor. No os cansaréis.

SILVERBACK
Esta máquina bípeda permitirá desplazarse y disparar a base de bien.



TORRETA DE LANCERS
Las ametralladoras estáticas serán muy frecuentes. Habrá Troikas y otras más "peregrinas", como este peculiar apaño.



LANCER
El icono de la saga aúna cadencia de tiro y una motosierra capaz de partir en dos a cualquiera.

GRANADA INCENDIARIA
Este nuevo proyectil hará que los enemigos "ardan en deseos" de matarnos. Demasiado fuego.

LANCER RETRO
La bayoneta de este rifle nos permitirá correr agazapados y ensartar a los enemigos.

GNASHER
Una escopeta con un cargador de cartuchos algo limitado, pero que será devastadora en las distancias cortas.

Así lo ve Cliff Bleszinski

“Esta vez no se podrá "conducir" un Brumak, pero habrá secuencias espectaculares, como una persecución con camiones en plena autopista”

CAPTURA AL LÍDER Este modo sustituirá la clásica bandera por dos mandamases como la Reina Locust y el "presi" Prescott.

MULTIJUGADOR

→DISPARAR EN COMPAÑÍA ha sido siempre una de las banderas de *Gears of War*. En esta ocasión, habrá servidores dedicados y cuatro amigos podrán compartir la campaña en modo cooperativo (en las entregas previas, solo dos jugadores podían compartir matanzas "a pachas"). Se ha añadido, además, una modalidad Arcade que permitirá jugar con puntuación y con mutadores: que haya poca munición, que los enemigos se ataquen entre sí si los decapitamos... Será un sistema muy similar al de la saga *Halo*.

Horda 2.0 y Bestia completarán la nómina de modos cooperativos. En ellos habrá que hacer frente a oleadas de enemigos, también junto a tres amigos, controlando a los soldados de la CGO o a los Locust. Cada diez rondas nos visitará un jefazo y, con los puntos de experiencia que ganemos, podremos adquirir vallas electrificadas, torretas, Silverback y otros elementos.

Los modos competitivos admitirán hasta diez jugadores. Zona de guerra y Ejecución seguirán, pero se incluirán otros nuevos como Team Deathmatch (donde volveremos a reaparecer, aunque nos maten), Rey de la Colina y Captura al líder, donde, según el bando, habrá que secuestrar a la Reina Locust o al presidente Prescott.

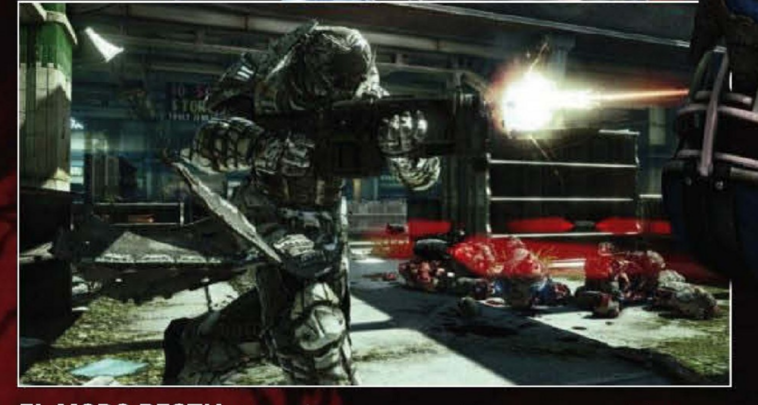
VALORACIÓN:

Aunque las partidas competitivas no serán multitudinarias, los modos cooperativos os tendrán horas y horas con los amigos.

Así lo ve Cliff Bleszinski

> **"Nuestra saga ha hecho que el cooperativo deje de ser un bonito añadido para convertirse en una característica vital que todos los shooters deberían incorporar"**

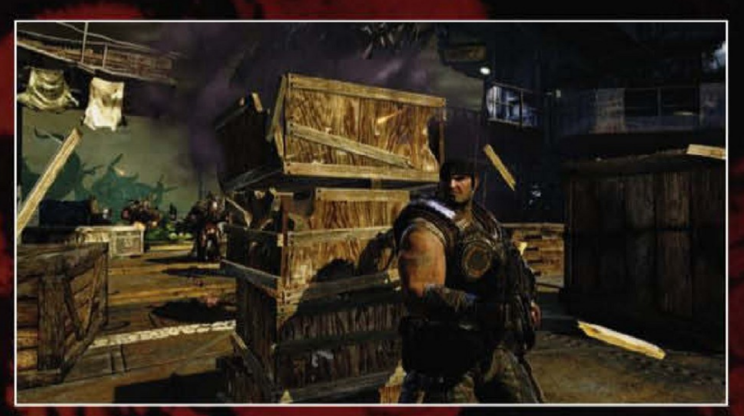
→ LOS TRAJES servirán para personalizar a algunos de los personajes en los modos online. Mirad a Cole vestido con su equipación de "palizabol".

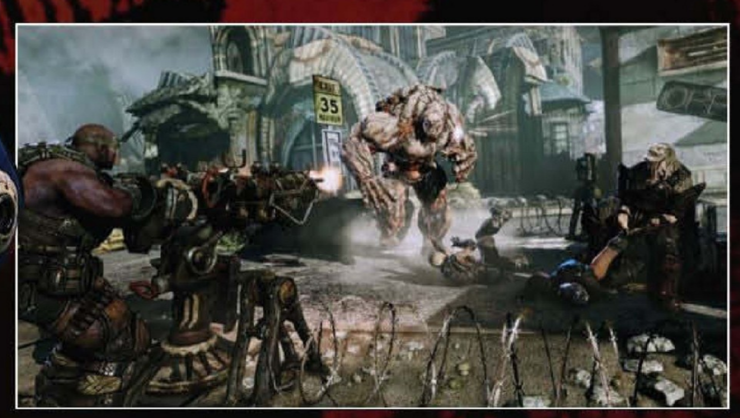


EL MODO BESTIA debutará en esta entrega. Tomaremos control de un pelotón Locust junto a otros tres amigos para acabar con los humanos de la CGO.

UNREAL ENGINE 3
Epic Games ha llevado su motor gráfico hasta el límite. Pocos juegos hay en Xbox 360 que se le puedan comparar.

APARTADO GRÁFICO


LOS PARAPETOS de los escenarios ya no serán un lugar seguro, porque ahora habrá elementos destructibles. ¡Marcus, sal de ahí si quieres sobrevivir!



LA DESTRUCCIÓN estará a la orden del día en los escenarios. Enemigos como este Berserker Lambent arrasarán con cuanto encuentren a su paso.

→**EPIC GAMES CONOCE COMO NADIE EL ACLAMADO MOTOR UNREAL 3** (no en vano lo han desarrollado ellos), y *Gears of War 3* lo llevará a su grado máximo de perfección. Los escenarios lucirán un grado de detalle brutal: edificios en ruinas, hierbajos que se agitan ante el despegue de un helicóptero... La iluminación es uno de los aspectos que más se van a mejorar, como se podrá comprobar en las explosiones, las polvaredas o los disparos.

Cliff Bleszinski nos decía que, si de algo están orgullosos en el estudio, es del grado de dinamismo que han alcanzado los escenarios. Así, muchos de los parapetos y coberturas del entorno se podrán destruir. La consecuencia más inmediata es que las batallas resultarán mucho más movidas: ya no valdrá esa típica jugarreta de quedarse en un sitio escondido y esperar.

Tanto los personajes como los enemigos lucirán un aspecto de lo más detallado. Los pocos supervivientes que quedan de la CGO tendrán unos rostros demacrados por el horror de la guerra, mientras que los Locust y Lambent tendrán un diseño tan horripilante como genial. ¡Y esperad a ver el tamaño de los jefes finales!

VALORACIÓN:

El motor Unreal 3 pulido hasta el detalle: explosiones, disparos, rostros avejentados, hordas de enemigos... Impresionante.

Así lo ve Cliff Bleszinski

"Los escenarios son ahora mucho más dinámicos gracias al sistema de deformaciones, que permite que el pavimento se combe, el metal se doble o los árboles se agiten con el viento"

PRIMERA PARTIDA

→**EL FINAL DE LA TRILOGÍA** estará compuesto por cinco actos, y nosotros ya hemos podido jugar el primero de ellos (dividido en seis capítulos y un prólogo). En total, unas tres horas de juego para comprobar que el asunto promete, ¡y mucho!

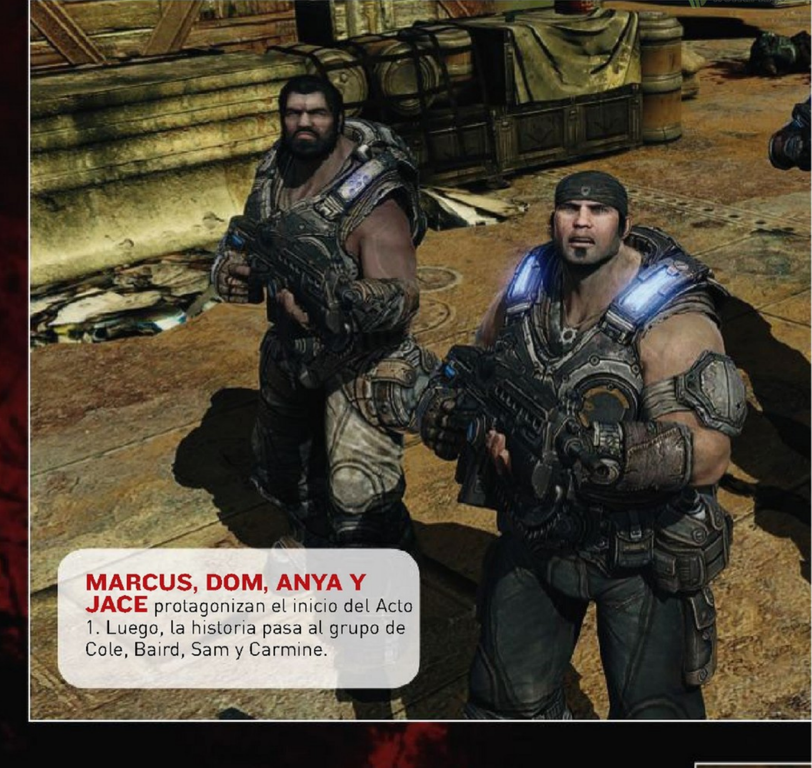
Todo dará comienzo en un barco en el que viajan los pocos soldados de la CGO que siguen con vida. Mientras navega por aguas Lambent, la nave será asediada por los enemigos. Ahí controlaremos a Marcus, Dom, Anya y Jace, que tendrán que recorrer el barco para, al final, hacer frente al primer jefe del juego: el Leviatán, un "pescadito" al que habrá que repeler.

Tras ese espectacular inicio, la acción se trasladará al pelotón formado por Cole Train, Baird, Sam y Carmine, que se halla en Hanover, la ciudad donde el bueno de Cole jugaba a "palizabol", ahora convertida en una escombrera. Allí, además de descerrajar a decenas de Locust y Lambent, tendremos que tomar control de un mecha para transportar una caja de suministros y visitar el estadio de la ciudad, donde veremos una peculiar escena.

Al final, llegaremos a un puente desde el que se ve el barco en el que viajan Marcus y compañía, justo donde los habíamos dejado, luchando con el Leviatán. Nuestro cometido será lanzarle al bicho un contenedor repleto de Tickers para que exploten sobre él. El Leviatán derribará el puente... y hasta ahí podemos contar.

VALORACIÓN: 4/5

El inicio es un pelín lento, pero no falta la acción y nos ha gustado el hecho de que Cole protagonice gran parte del acto 1.



MARCUS, DOM, ANYA Y JACE protagonizan el inicio del Acto 1. Luego, la historia pasa al grupo de Cole, Baird, Sam y Carmine.

Así lo ve Cliff Bleszinski

"Al jugar la campaña en cooperativo, los jugadores 1 y 2 controlarán a Marcus y Dom casi todo el rato (además de a Cole y Baird en el primer acto), pero los jugadores 3 y 4 manejarán a multitud de soldados, como Carmine, Sam, Jace y algunos más"

ABORDAJE LAMBENT
El Acto 1 empieza a bordo del Sovereign, un barco de la CGO que recibe una "desagradable" visita.

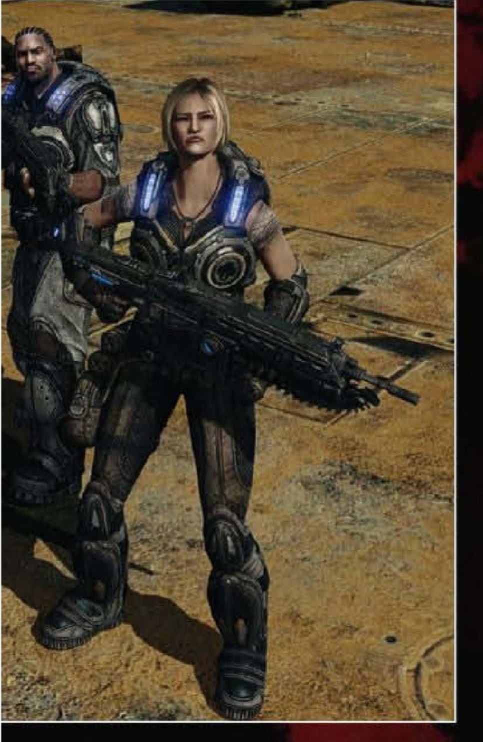
EDICIONES ESPECIALES

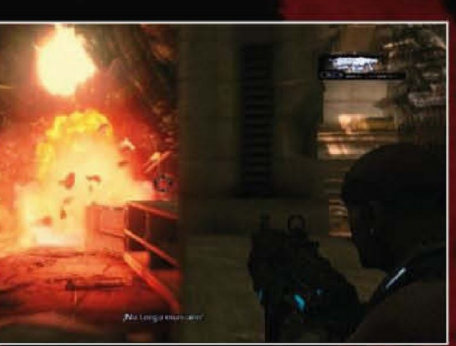
El juego saldrá el 20 de septiembre en tres ediciones: Estándar, Limitada y Épica. También habrá una consola especial.



EDICIÓN ÉPICA

Contendrá lo mismo que la edición Limitada, y añadirá una Estatua de Marcus, el Pack de armas "Infected Omen" y un libreto titulado "The Art and Design of Gears of War".





EDICIÓN LIMITADA

Incluirá una carátula especial, una Medalla Octus al Servicio, una Bandera de la CGO, varios Efectos personales de Adam Fénix y un código para desbloquear a ese personaje en el multijugador.

XBOX 360 LIMITADA

Vendrá con un disco duro de 320 gigas, además de dos mandos inalámbricos.

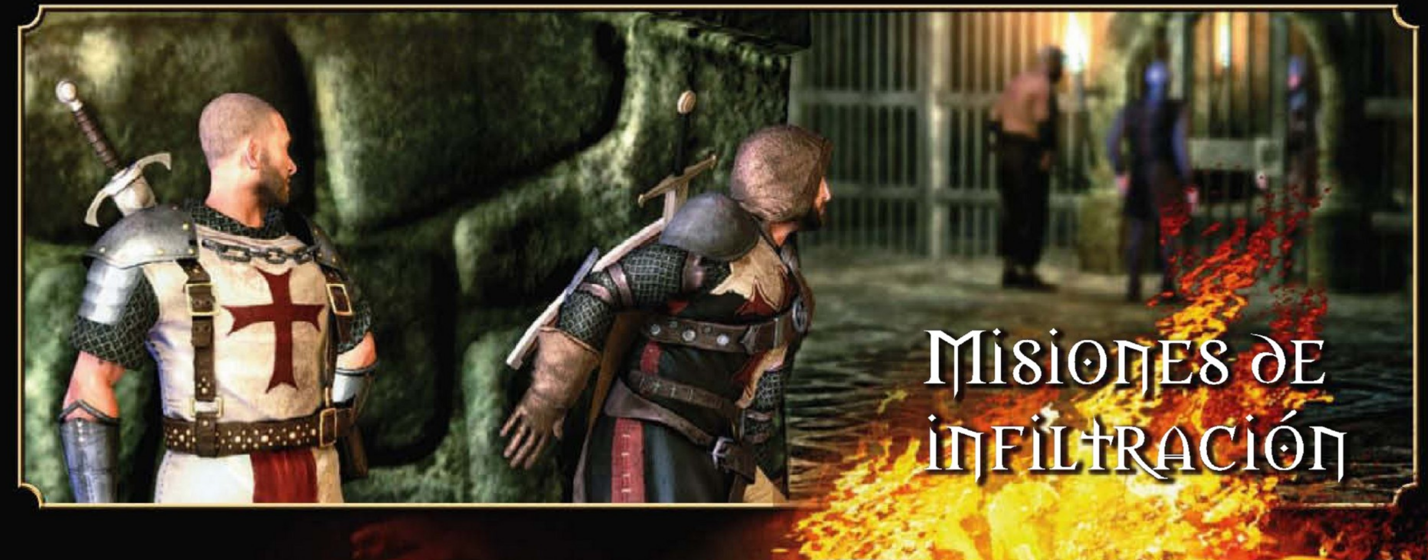


VALORACIÓN FINAL

- **LA CAMPAÑA** promete ser la más completa de la saga. La historia cuenta con cinemáticas más largas y la posibilidad de jugar en cooperativo junto a otros tres amigos resulta impresionante.
- **EL MULTIJUGADOR** tan solo admitirá 10 usuarios en sus modos competitivos, pero la adrenalina y la acción infinita de los modos Horda 2.0 y Bestia prometen compensarlo con creces.
- **A NIVEL GRÁFICO Y JUGABLE** es espectacular, de lo mejor que se ha visto en esta generación. Personajes, enemigos, armas... Promete ser protagonista de la avalancha de títulos otoñales.



Investiga secretos



Totalmente en ESPAÑOL





HOBBYNEWS.es y KYMCO

te regalan un scooter 125 como este:

Like 125
Un moderno scooter urbano de estilo Vintage.
16 años: carnet A1, 18 años: carnet A2, carnet B (3 años de experiencia)

Participa en el concurso de **2 Kymco Like 125**, solo tienes que buscar el espacio Kymco dentro del **Gamefest.**
Hazte una foto con las Kymco que están allí y súbela al microsite de **hobbynews.es.**

Los usuarios de hobbynews.es podrán votar por sus fotos preferidas.
¡Las 2 fotos más votadas se llevan las motos de regalo!







Camiseta regalo hasta fin de existencias

¡Consigue con Hobby Consolas esta **CAMISETA EXCLUSIVA**!

Presenta este cupón en el **stand de GAME** en **GAMEFEST** y llévatela puesta





HOBBY

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

RESISTANCE 3 nos invita a viajar desde Oklahoma a Nueva York con un interesante atractivo turístico: mandar a las Quimera al infierno, para mayor gloria de vuestras PlayStation 3.



PÁGINA 56

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION tiene todas las papeletas para ganar el premio a la aventura del verano. Cyberpunk, acción, buenos diálogos... Esto promete.



PÁGINA 68

XENOBLADE CHRONICLES saca todo el jugo a Wii y nos obsequia con uno de los juegos de rol más sorprendentes de la temporada. ¡Descubridlo con nosotros!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM









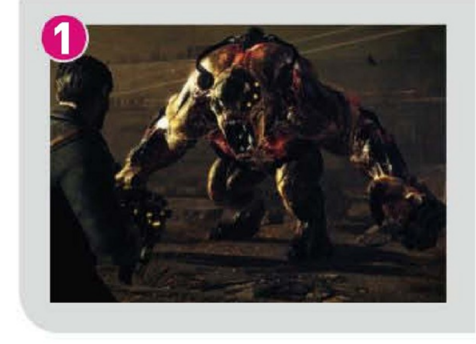


EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

18 ■ Shoot´em up ■ Sony ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ 8 de septiembre ■ Contenido:

La última línea de defensa

RESISTANCE 3



La humanidad ya ha perdido la guerra, pero aún nos quedan motivos para seguir luchando: desde salvar la vida de nuestra esposa... a subir de rango en las partidas online.

■ **LOS AÑOS CINCUENTA FUERON LA EDAD DORADA** de la ciencia ficción; las invasiones extraterrestres estaban a la orden del día, pero ninguna llegó tan lejos como la que nos espera en *Resistance 3*. En 1957, cuatro años después del juego anterior, la raza humana ha quedado prácticamente extinguida, y eso se refleja en el tono gris y apagado de los escenarios: ciudades de los Estados Unidos, desde Oklahoma a Nueva York, en las que los hombres se esconden bajo tierra y las quimeras se mueven a sus anchas, buscando su siguiente presa (a veces incluso luchando entre ellas mismas).

Nosotros acompañamos a Joseph Capelli, el personaje que se cargó a Nathan Hale al final del juego anterior, lo que significa que no contamos con poderes especiales, ni una salud que se regenera. Nuestro único aliado en este "shooter" es una buena puntería... y un catálogo de armas para quitarse el sombrero.

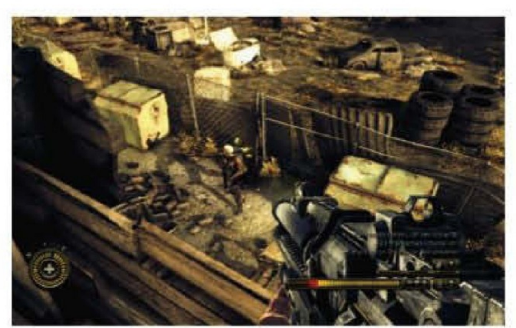
→ **EL ARSENAL ES LO QUE MARCA LA DIFERENCIA** precisamente en *Resistance 3*. En total, podemos manejar 12 armas diferentes (de diseño humano o alienígena), que determinan nuestra forma de jugar. Cada una de ellas dispone de un disparo secundario y funciones especiales (como la munición explosiva, miras telescópicas o atravesar paredes) y cuanto más las utilizamos, más poderosas se vuelven, hasta alcanzar tres niveles de potencia. Como curiosidad, también contamos con un mazo, que nos resulta muy útil peleando en las distancias cortas.

Para reforzar este estilo de desarrollo "libre" los 20 capítulos del juego (unas 10 horas en total) alternan zonas cerradas con campos de batalla más gran-

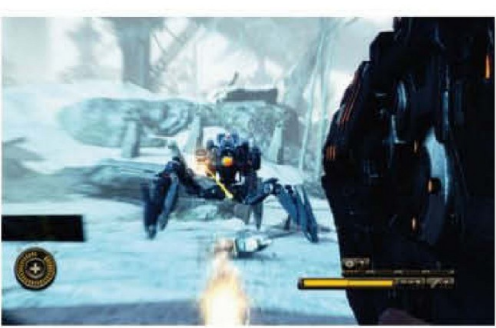




LOS COMBATES tienen un ritmo salvaje. Munición y botiquines nunca están de más.



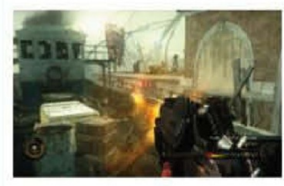
EL ARGUMENTO recupera una historia alternativa, a finales de los años 50, después de la invasión alienígena.



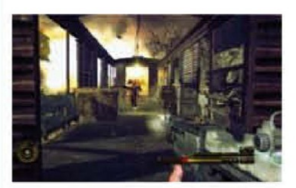
LA CAMPAÑA está dividida en 20 niveles que duran cerca de diez horas, y también se pueden jugar en modo cooperativo.

Niveles en movimiento

Aunque Joseph tiene que atravesar la mitad del país para reencontrarse con su familia, no vamos a conducir ningún vehículo durante todo el juego (y tampoco nos enfrentamos a los típicos niveles "sobre raíles"). Sin embargo, sí que tendremos que superar un par de escenarios en movimiento:

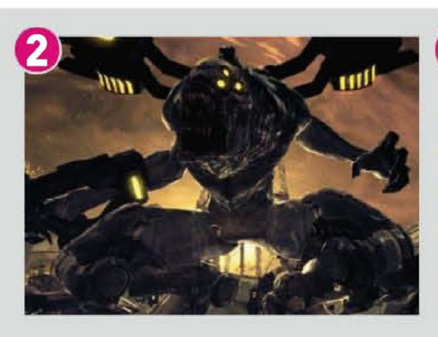


PROTEGEMOS UN BARCO en Wrightsburg mientras nuestros enemigos acechan entre la niebla. La tensión se masca.

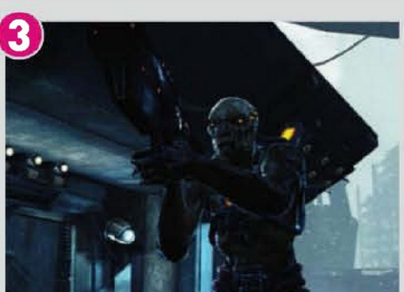


UN TREN DE MERCANCÍAS nos lleva hasta Pennsylvania, si evitamos que un grupo de renegados nos haga descarrilar.

2



3



LAS QUIMERAS

Además de su aspecto nada amistoso, estos aliens son muy numerosos e inteligentes:

1. EL HULK está acorazado, es enorme y su arma favorita es... la fuerza bruta.
2. LOS PATAS LARGAS utilizan prótesis mecánicas para desplazarse, a saltos, entre los tejados y azoteas de cada nivel.
3. LOS SOLDADOS quimera utilizan armas más sofisticadas a medida que avanzamos en la campaña.

des, en los que podemos actuar de modos muy distintos (desde mantenernos ocultos y usar el rifle de francotirador, a entrar "a saco" protegidos por un escudo). Esta forma de luchar resulta increíblemente divertida y nos anima a repetir la campaña.

➔NUESTROS ENEMIGOS TAMPOCO SE QUEDAN ATRÁS. Las quimeras son una raza temible, con una variedad de especies que va desde pequeñas larvas a arácnidos de varios pisos de altura. Su diseño es muy amenazador, y su inteligencia ha mejorado mucho en esta nueva entrega. Estos enemigos ya no aparecen en el mismo lugar como "patos de feria", sino que saben utilizar sus armas (incluido el disparo secundario) pedir refuerzos y flanquearnos.

Para romper el ritmo, *Resistance 3* nos enfrenta a gigantescos enemigos finales, y a un grupo ▶▶



Joseph Capelli

DESPUÉS DE CARGARSE A HALE, nuestro personaje decide acompañar al doctor Malikov hasta Nueva York para dar un golpe a las quimeras.

Armas de otro planeta

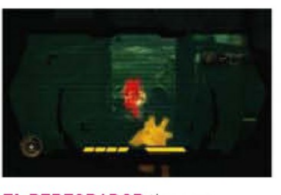
Resistance 3 cuenta con 12 armas (algunas humanas y otras de ingeniería extraterrestre) y cuatro tipos de granada. Cada una puede mejorarse (hay tres niveles) con el uso:



HAY DOS RIFLES DE PRECISIÓN que varían en el alcance de la mira y en la potencia. Uno de ellos nos otorga invisibilidad.



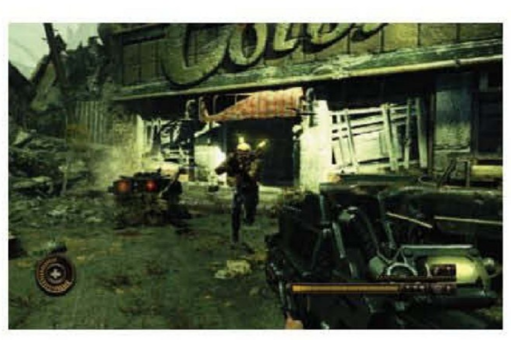
EL MAZO es el único arma cuerpo a cuerpo (salvo la bayoneta) y resulta muy efectivo en las distancias cortas.



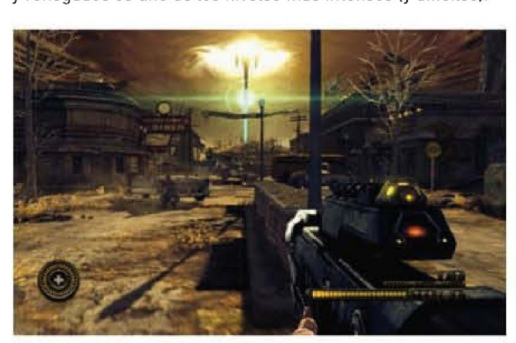
EL PERFORADOR tiene un escudo de energía, y además permite ver (y disparar) a través de las paredes y otros objetos.



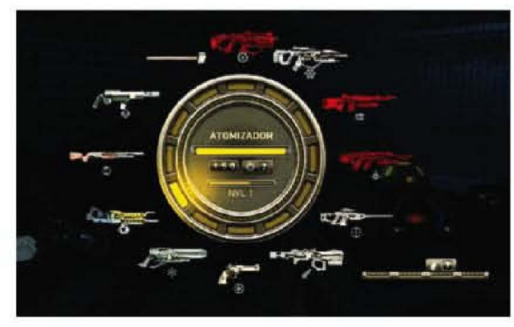
LA FUGA DE LA PRISIÓN durante una batalla entre quimeras y renegados es uno de los niveles más intensos (y difíciles).



EL JUEGO ES COMPATIBLE CON 3D TV y también nos permite utilizar Move con el accesorio sharpshooter.



LOS TONOS GRISES y marrones ofrecen un panorama desolador, inspirado en películas como La carretera.



LA RUEDA DE ARMAS nos permite cambiar de equipo inmediatamente, ver su nivel, disparo especial y munición.



EL CLIMA juega un papel importante. Sufrimos lluvia, niebla, nevadas y tormentas eléctricas.

Híbrido

Además de combatir a los extraterrestres, hay que eliminar a los humanos infectados por el virus, que se han transformado.

de "renegados" que sobrevive en el interior de una prisión, y añade un tono aún más dramático (y también más salvaje) al conjunto. Lo único que echamos en falta es el uso de vehículos, que sólo aparecen como transporte en determinados momentos puntuales.

LAS BATALLAS ONLINE DE LOS JUEGOS ANTERIORES se han reducido en efectivos, pero no en diversión. El numero de jugadores pasa esta vez de 60 a 16, pero se mantiene el ritmo endiablado, que nos permite reaccionar después de recibir un disparo, como sucede en *Halo*.

Los ocho modos disponibles son variaciones de los clásicos, desde guerra de banderas a toma de objetivos en cadena, pero se benefician del estupendo diseño de las armas y de unos mapas equilibrados, que retoman localizaciones como Nueva York, Inglaterra, Tokio o Australia, con distintos efectos climáticos.



EL APARTADO VISUAL es irregular. Los enemigos "se salen", pero los humanos no están tan detallados.

■ TODAS LAS ARMAS TIENEN DISPARO SECUNDARIO Y SE PUEDEN MEJORAR ■



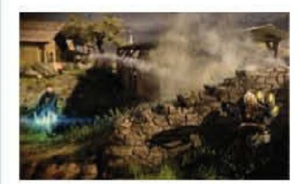
LOS NIVELES son bastante abiertos, y nos permiten modificar nuestras estrategias.

Las batallas multijugador

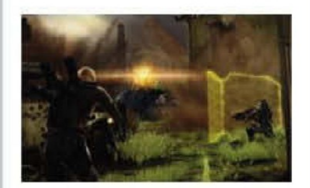
En lugar de decantarse por las partidas masivas, como en el juego anterior, *Resistance 3* opta por los modos convencionales. Para darle profundidad se ha implementado un buen sistema de clases y mejoras. Los escenarios incluyen varias localizaciones que no están en el modo campaña, como Inglaterra, Chad, Australia o Japón, además de niveles en los Estados Unidos:



PODEMOS ELEGIR CLASE o personalizarla con 24 skins, humanos o quimera, y las armas del modo principal.



LOS MODOS son clásicos como 8 vs 8, guerra de banderas, objetivos en cadena... dos mangas, cambiando de equipo.



PODEMOS ALCANZAR 60 NIVELES, y después repetirlo renunciando a las mejoras, como los "prestigios" de *Call of Duty*.

El sistema de mejoras no es demasiado innovador, con la posibilidad de escoger varias ventajas sucesivas que activamos con la cruceta de control. Podemos definir nuestro personaje con varias clases, que se desbloquean a medida que subimos de nivel, o personalizar una, escogiendo entre 24 skins diferentes (humanos y quimera). Y por supuesto, también tenemos ventajas por racha y puntuación extra por venganza, disparos a la cabeza o bajas "post mortem". Por su parte, el cooperativo para dos jugadores, online y a pantalla partida, resulta muy entretenido, y nos permite reclutar a un compañero en cualquier momento de la campaña.

➔ LA AMBIENTACIÓN RECUPERA MUCHOS ICONOS de los años cincuenta, con una sensación de decadencia inigualable (hasta el clima, con tormentas de arena, lluvia y nieve, es hostil). Aunque el apartado gráfico se queda corto si lo comparamos con otras producciones similares: mientras que los alienígenas están detallados y los efectos son contundentes, los personajes humanos parecen un poco acartonados. Los escenarios son muy grandes, pero pierden definición a escasa distancia, y las localizaciones tampoco son demasiado reconocibles.

El apartado sonoro también es irregular; por un lado, la música orquestal (compuesta por Boris Salchow, que ha trabajado en pequeñas producciones de Hollywood) es estupenda, y los efectos de disparos y explosiones elevan el nivel de la acción. Pero el doblaje a nuestro idioma es desafortunado: la sincronización es bastante mala y se utilizan voces muy jóvenes para personajes maduros. No son fallos muy evidentes, pero le restan espectacularidad al conjunto.

También conviene destacar el estupendo uso que hace de las 3D estereoscópicas, en televiso- ▶▶

Los restos de nuestra civilización

▲ **CAMINO DE ST. LOUIS** tomamos un barco para pasar entre las casas hundidas por las inundaciones.

◀ **LA CIUDAD DE NUEVA YORK** está en ruinas, cubierta por la nieve, y vigilada por una nave gigantesca.



Quimera

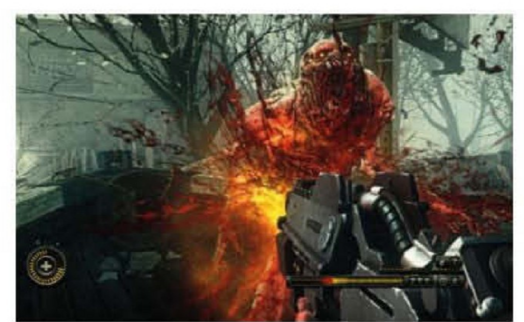
Además de ser terroríficos, estos aliens son los enemigos más listos y variados que hemos visto en un "shooter".

res compatibles, y el control con PSMove (compatible con el accesorio sharpshooter), que sigue la línea que ya hemos visto en los últimos "shoot´em up" de Sony, como *Killzone 3* o *SOCOM*.

➔ SI EL PRIMER RESISTANCE: FALL OF MAN (que fue uno de los mejores títulos de lanzamiento) sirvió para demostrar la potencia de PS3 y su secuela exploto las posibilidades del modo online (con el impresionante récord de 60 jugadores simultáneos y cooperativo para 8), esta tercera entrega reivindica la diversión "de gatillo fácil". Por encima de su argumento apocalíptico, de la crudeza de algunos momentos o del notable apartado técnico, se impone un entretenimiento sin complicaciones que nos ha conquistado. ¿Hace cuánto que no registrabais el campo de batalla en busca del último botiquín? ¿Os acordáis de la última vez que os quedasteis sin munición para derribar a un



EL CAMBIO DE HÉROE justifica un estilo menos militar, aunque conserva la esencia de la saga.





■ EL MULTIJUGADOR SOPORTA HASTA 16 JUGADORES CON LOS MODOS CLÁSICOS ■







LOS JEFES FINALES tienen un tamaño muy impresionante. Estos son el Goliath, el enviudador y una criatura subterránea llamada Satán.

Los últimos supervivientes

Desde el comienzo del juego queda claro que los humanos han perdido la guerra y el planeta pertenece a las quimeras. Sin embargo, aún quedan supervivientes, que le dan tintes más dramáticos al desarrollo y que, en algunos casos, justifican el giro de los acontecimientos. Estos son algunos de los encuentros que vamos a tener durante la campaña principal:



LA ESPOSA DE CAPELLI y su hijo pequeño justifican alguno de los momentos más "emocionales" de la historia.



LA RESISTENCIA es escasa y están muy debilitados. En casi todos los niveles tenemos que combatir en solitario.



LOS RENEGADOS se han atrincherado en una prisión en Pennsylvania. Son tan peligrosos como los aliens, y más crueles.

enemigo final tan alto como un edificio? ¿O que saltasteis sobre la silla para llegar "in extremis" al siguiente punto de control? Pues ése es exactamente el tipo de emociones que nos aguardan en *Resistance 3*. A lo mejor el planteamiento os parece un poco anticuado, pero después de intercambiar unos disparos con las inteligentes quimeras, seguro que no podréis despegaros del mando por muchísimo tiempo: tanto en la campaña como online. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El diseño** de las armas y la inteligencia enemiga.

■ **La sensación de decadencia,** así como momentos "emocionales" relativos a nuestra familia.

Lo peor

■ **El apartado visual** se ha quedado un poco anticuado, sobre todo los humanos.

■ **El nº de jugadores** se ha reducido, y ha desaparecido el cooperativo para ocho.

Alternativas

• **Killzone 3**, también exclusivo de PS3, es más espectacular aunque sus combates no resultan tan intensos.

• **Resistance** se ha reeditado, junto a su secuela, a precio reducido, y todavía resulta brillante.

■ **GRÁFICOS** Enemigos aterradores que contrastan con humanos "acartonados".	88
■ **SONIDO** Una banda sonora de cine, aunque el doblaje al castellano es irregular.	86
■ **DURACIÓN** La campaña ronda las 10 horas, y tiene un multijugador excelente.	89
■ **DIVERSIÓN** Combates intensos con enemigos inteligentes, y un arsenal brutal.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

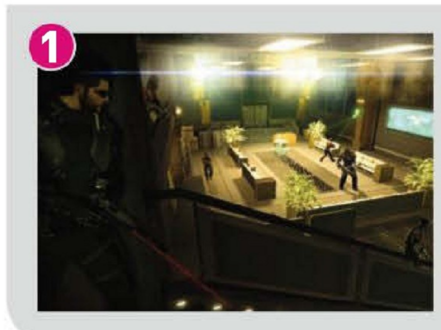
Valoración

La ambientación de los años 50 no es el único elemento clásico de este "shooter". El uso de botiquines, su estilo de "gatillo fácil" y unos enemigos muy inteligentes nos han hecho disfrutar como locos, pese a alguna irregularidad técnica.

18 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 59,90 €
■ Lanzamiento: Ya Disponible ■ Contenido:

Un Robocop sigiloso en formato cyberpunk

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

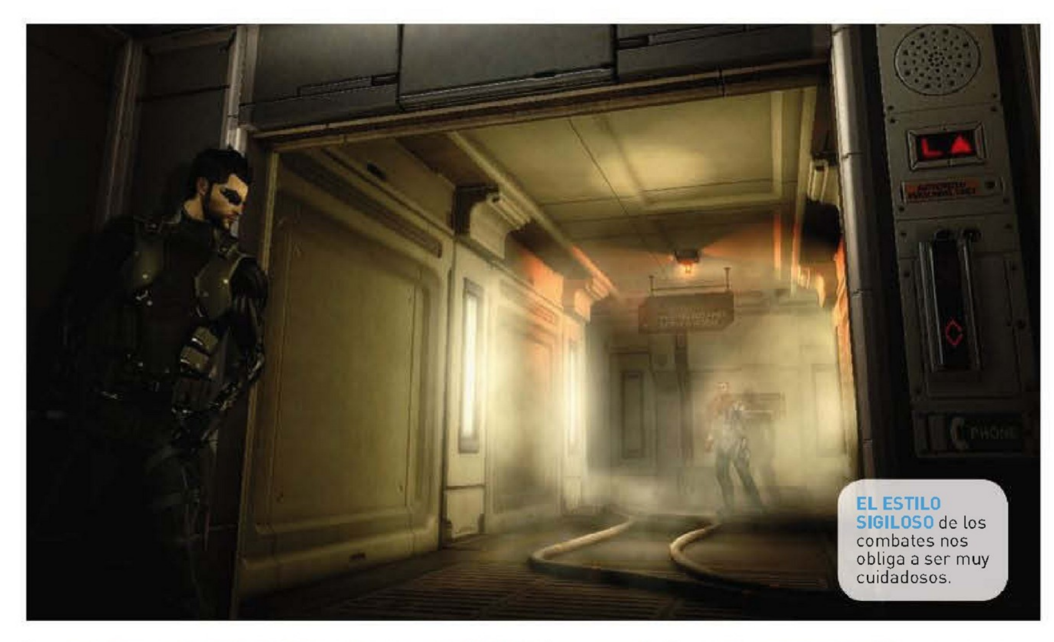


La cirugía robótica que se ha hecho Adam Jensen no le ayuda a estar más guapo, pero le ha convertido en un super-hombre, que mola más. ¿Acaso Brad Pitt ve a través de las paredes?

■ **LA NANOTECNOLOGÍA AÚN NO ESTÁ DESARROLLADA** en el año 2027 (faltan 25 años de investigación), pero los aumentos mecánicos empiezan a mostrar lo que puede ser el hombre del futuro (el que vimos en las dos primeras entregas de esta saga).

En esta tercera parte, que sirve de "precuela", nuestro protagonista, Adam Jensen, queda mortalmente herido tras un ataque terrorista. Para salvarle la vida le implantan unos brazos mecánicos (entre otros arreglitos), que además le otorgan habilidades de súper-hombre con las que deberá descubrir la conspiración detrás del ataque, investigando libremente en ciudades como Detroit, Shangai o Montreal.

➔ **EL JUEGO TARDA UNAS HORAS EN ARRANCAR** y en tomar forma, lo que echará para atrás a los "caza-logros" y a los jugadores que busquen acción directa, pero una vez que lo hace está repleto de posibilidades. Podemos completar las misiones rifle en mano llenando de plomo a los enemigos (aunque no resulte nada fácil sobrevivir), pero es mucho más divertido y gratificante, acabar con ellos sigilosamente. ¿Cómo? Pues acurrucados detrás de mesas, observando las rutinas de patrulla de los enemigos, avanzando por tubos de



EL ESTILO SIGILOSO de los combates nos obliga a ser muy cuidadosos.



CADA PERSONAJE tiene un tipo de personalidad que va mejor con determinadas respuestas. Hay que descubrirlo.



LOS ESCENARIOS están repletos de ordenadores, paneles, etc. que podemos hackear para conseguir acceso.

Implante de piquito de oro

Los diálogos son menos numerosos que en otros juegos de rol, aunque siempre tienen importancia dentro de la historia. Como para todo, en *Deus Ex* existen implantes que nos ayudan a ver qué tipo de personalidad tiene un personaje (hay 3 distintas), para así poder convencerle de nuestros propósitos.

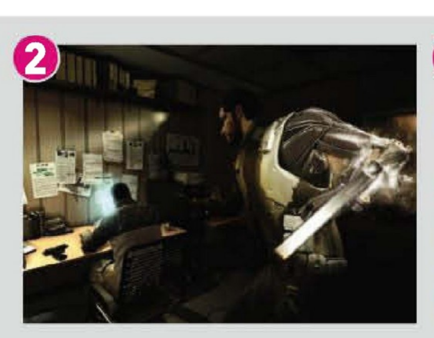


ALGUNOS PERSONAJES nos encargan misiones secundarias que podemos aceptar o rechazar. La elección es nuestra.

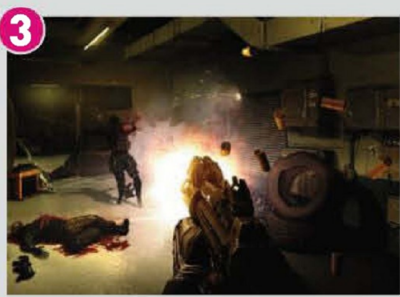


LAS ESCENAS DE DIÁLOGOS son muy dinámicas. Si estamos ganando la batalla dialéctica nos iremos acercando al personaje.

2



3



¿RAMBO O SNAKE?

Tú decides cuál es tu estilo favorito, ir a lo loco o pasar desapercibido:

1. OBSERVAR la colocación y rutinas de enemigos y cámaras es básico para infiltrarnos con éxito.

2. SORPRENDER a los enemigos es clave para no llamar la atención.

3. SI TODO ESO FALLA siempre nos queda armar la marimorena.

ventilación, evitando las cámaras de seguridad o haciéndonos invisibles durante un tiempo. Luego toca esconder los cuerpos de los centinelas abatidos para que sus colegas no den la alarma y seguir infiltrándonos en la zona.

Incluso podemos atravesar un nivel sin ser vistos ni entablar combate, aunque de este modo no podemos explorar los escenarios tranquilamente en busca de objetos y de más experiencia, con lo que perderemos puntos vitales para subir de nivel. Por cierto… ¿esto no era un juego de rol? Sí, y del bueno. Seguid leyendo:

➔CON LA EXPERIENCIA GANAMOS NUEVOS AUMENTOS que hacen a Adam más letal y que nos abren nuevos caminos. También podemos aceptar misiones secundarias o mejorar las armas con montones de artilugios (como mirillas, dobles cañones, ▸▸

Adam Jensen

EL "AUMENTADO" protagonista ni siquiera pidió ser convertido en "medio máquina". Ahora quiere descubrir quién está detrás del ataque que le convirtió en esto.



Viva el mal, viva el cyberpunk

La ambientación cyberpunk nos recuerda a películas como Blade Runner o Ghost in the Shell. Las luces de neón, la oscuridad y las extrañas ropas de la gente son lo más llamativo. Durante la aventura visitamos Detroit, Shangai o Montreal, entre otras:



EL APARTAMENTO DE ADAM tiene estas increíbles vistas de la ciudad de Detroit. ¡Le habrá salido por un ojo de la cara!



LAS DISCOTECAS del futuro son así de modernas. Música electrónica, "refrigerios", tubos de neón y gente muy rara.



HENGSHA, en Shangai, nos tiene enamorados. Neón por todas partes, caracteres asiáticos, oscuridad, tugurios...



CUANDO LOS ENEMIGOS NOS VEAN darán la alarma y no pararán hasta que hayan acabado con nosotros. ¡Malditos!



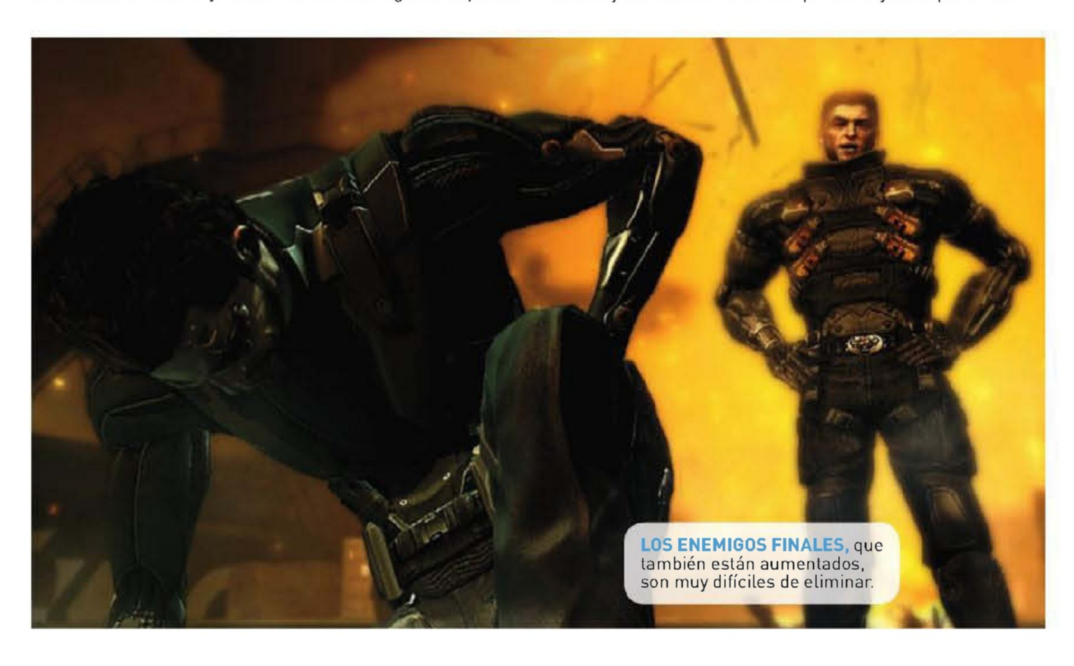
LA CONSPIRACIÓN alcanza a los más altos niveles. Nunca sabemos si nuestros colegas realmente son enemigos.



LAS HABILIDADES DE ADAM son muy variadas. Podemos caer desde 20 metros y acabar con los enemigos al impactar.



LOS ROBOTS son los enemigos más duros del juego junto con los jefes finales... a no ser que los hayamos pirateado.



LOS ENEMIGOS FINALES, que también están aumentados, son muy difíciles de eliminar.



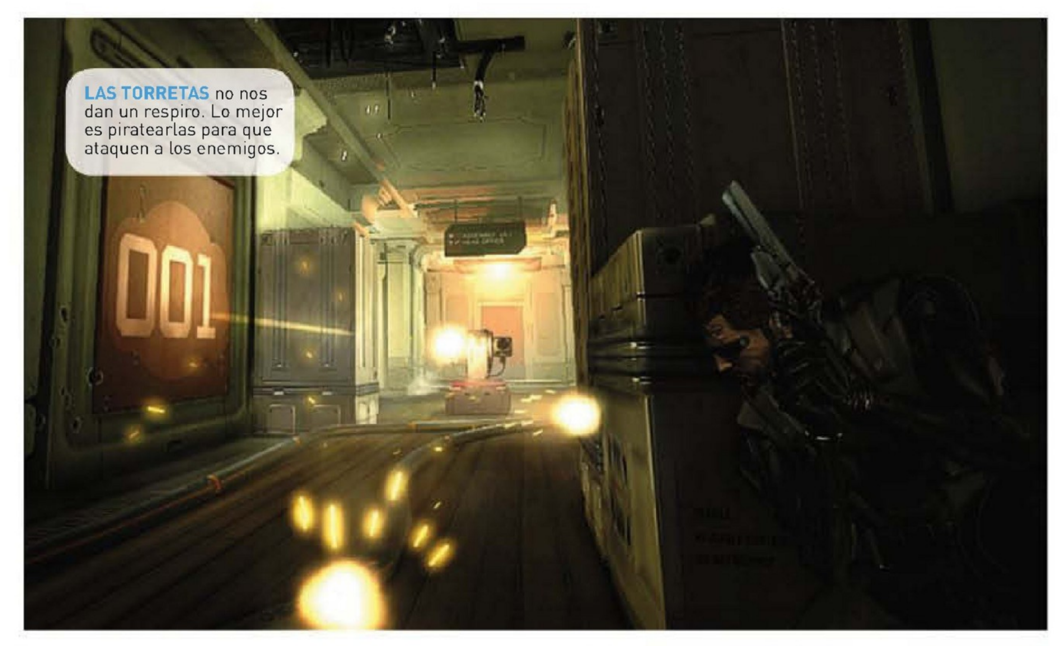
cartuchos con más munición, etc.). Eso sí, como es habitual en la saga, el inventario está limitado por un número de casillas en las que colocamos todo nuestro arsenal. Desde el punto de vista técnico es un juego bastante sólido, sobre todo en el apartado sonoro, aunque gráficamente no es ningún prodigio.

EL SISTEMA DE DIÁLOGOS NO HA CAMBIADO MUCHO, ya que se sigue rigiendo por una rueda de opciones que varían según la situación: de lo más hostil a lo más apaciguador. Gracias a ella las escenas de conversación funcionan especialmente bien, ya que dependidendo de nuestra habilidad "parlanchina" conseguimos distintos tipos de recompensa de los personajes.

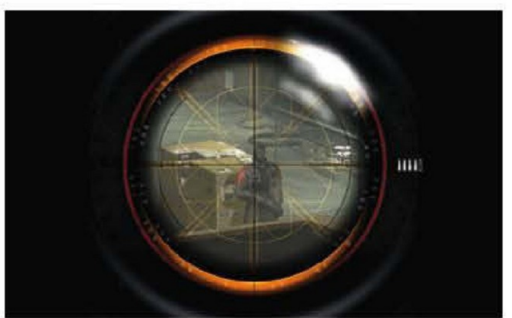
El único problema que hemos observado es que la mecánica de juego (infiltrarse, piratear, tiroteo y vuelta a empezar) se repite durante toda la aventura y que no hay nada realmente novedoso respecto a las anteriores entregas, pese a que todo en general está mucho más pulido y evolucionado. Para convertirse en uno de los grandes del género le falta más variedad de situaciones a las

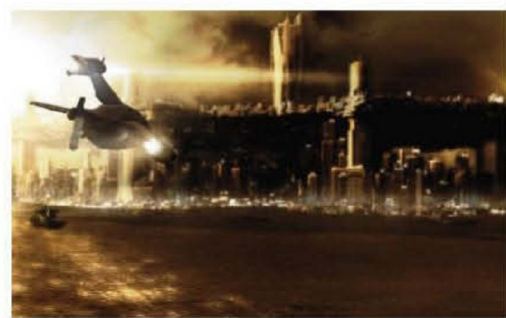
Eliza

Esta enigmática reportera del futuro nos informa de las últimas noticias en televisiones de todas las ciudades. Y además guarda un increíble secreto.



LAS TORRETAS no nos dan un respiro. Lo mejor es piratearlas para que ataquen a los enemigos.





■ LAS POSIBILIDADES JUGABLES, DE SIGILO O COMBATE, SON UNA PASADA ■





PARA SUBIR DE NIVEL tenemos que reunir experiencia, aunque también podemos visitar una clínica LIMB (izq.) para que nos hagan un apaño (der.)

Hackeando el ciberespacio

Además de las habilidades de combate cuerpo a cuerpo o con armas de fuego, la mayor ventaja de Adam frente a sus rivales es piratear todos los dispositivos electrónicos imaginables. Hay varios niveles de seguridad (que hacen más difícil el pirateo), aunque tenemos 4 habilidades distintas que podemos aumentar con implantes para que nos resulte más sencillo.



LOS DISPOSITIVOS pirateables aparecen resaltados con borde amarillo. Nos abren caminos, nos dan información valiosa...



EN EL MINIJUEGO debemos ir capturando nodos mientras evitamos que la IA llegue antes que nosotros a la meta.



ALGUNOS ORDENADORES nos permiten controlar las torretas y los robots e incluso volverlos contra nuestros enemigos.

que enfrentarnos, ya que las misiones son demasiado parecidas. Tampoco hubiera estado mal incluir algún minijuego más (como el del pirateo, el único disponible), y ya puestos, incluso mayor variedad en los escenarios.

Aun así, que nadie se equivoque: *Deus Ex: Human Revolution* es divertido y muy completo, totalmente recomendable (más con el paso de las horas) y nos ha alegrado el verano ante la sequía de títulos de estas fechas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El sigilo** nos lleva a situaciones de tensión realmente impagables.

■ **Las habilidades de Adam** nos permiten crear un luchador o un escapista.

Lo peor

■ **Mecánica repetitiva** en la mayor parte de la aventura. Necesitamos más variedad.

■ **Solo tiene modo historia,** pero sus distintos finales nos incitan a repetir.

Alternativas

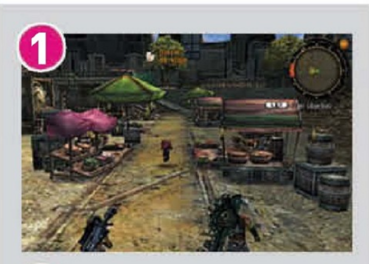
• **Mass Effect** comparte la ambientación futurista, pero es de acción más directa.
• **Batman Arkham Asylum,** es la mejor alternativa si os gustan los combates sigilosos. Un juegazo.

■ **GRÁFICOS** Su estética, la iluminación y los efectos molan, pero flojean las texturas.	85
■ **SONIDO** La banda sonora estilo Blade Runner es genial, y está en castellano.	91
■ **DURACIÓN** La historia dura más de 20 horas y es rejugable, pero eso es todo.	83
■ **DIVERSIÓN** Las posibilidades de infiltración y combate enganchan lo suyo.	91

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

Las posibilidades de elección, no en diálogos, sino en maneras de completar un mismo nivel, son su mayor virtud. Eso y conseguir mantener la tensión durante los combates, ya sea mientras estamos escondidos o durante los intensos tiroteos.







LIBERTAD CON (EN)CARGOS

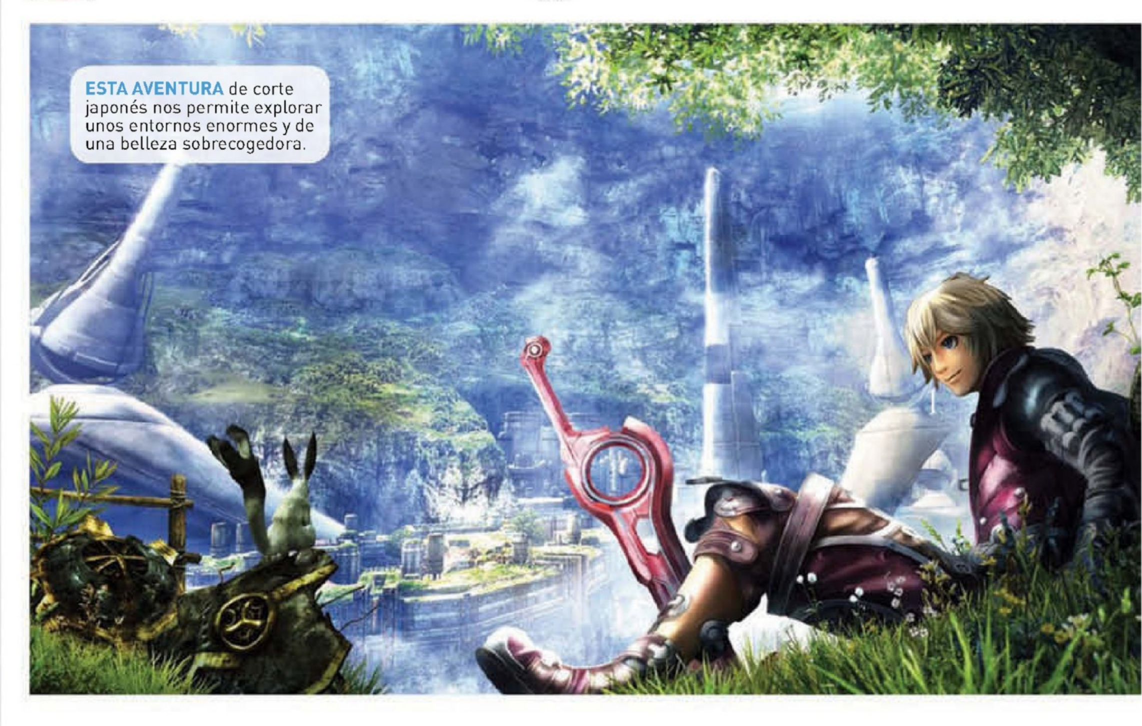
Colonias, lagos, cuevas, islas flotantes... Perdernos en estos parajes es tentador, pero casi siempre sabemos hacia dónde ir gracias a una práctica flecha.

1. PATEARSE CADA RINCÓN para encontrar toda clase de objetos o pasar por el mercadillo es fundamental si queremos fortalecer al equipo y completar la colecciopedia de bichos, piezas, rarezas... Hay cientos de ítems.

2. OPTIMIZAR CADA DETALLE de nuestra vestimenta y armamento nos deja de dar pereza en cuanto un enemigo se nos resiste. La creación de gemas a partir de cristales añade un toque estratégico aún más profundo.

3. CUMPLIR MISIONES secundarias es la mejor forma de mejorar la afinidad entre los personajes. Algunos aldeanos nos mandan tareas, y aunque son opcionales, tienen su recompensa. Por suerte, podemos trasladarnos a cualquier punto registrado del mapa, y así no perdemos ni un segundo.





ESTA AVENTURA de corte japonés nos permite explorar unos entornos enormes y de una belleza sobrecogedora.

El imperio del rol naciente

XENOBLADE CHRONICLES

Cuando una raza de robots se dedica a masacrar a los humanos, hay que plantearse cambiar la alianza de civilizaciones por una buena espada.

Shulk

Este joven guerrero de la Colonia 9 descubre que es el elegido al empuñar espada Monado sin sufrir ni un rasguño. Reyn y Fiora son sus mejores amigos y aliados.

■ **BIONIS Y MEKONIS SON DOS DIOSES** ancestrales cuyos cuerpos fosilizados engendraron vida; como la muela de Lisa Simpson, pero con dos civilizaciones: los Humas –nosotros– y los Mekon, una especie de Transformers carnívoros empeñados en masacrarnos. Así empieza una historia emocionante, digna de un buen anime, gracias al director del juego Tetsuya Takahashi, que ya trabajó en *Chrono Trigger* y *Final Fantasy VI*.

Precisamente, las batallas recuerdan a las de *FF XII* en los ataques automáticos de los héroes y la acción en tiempo real. Mientras nos movemos alrededor del enemigo, esperamos a que los ataques se recarguen solos antes de volver a usarlos. Parece un sistema simple y repetitivo, pero sus posibilidades se multiplican con la espada Monado.

→ **ESTA MÍTICA ESPADA** nos permite encadenar ataques especiales en equipo, e incluso vaticinar los golpes mortales del rival. La elevada dificultad de ciertos Mekon nos obliga a ganar experiencia y mejorar nuestras habilidades, a base de luchar contra un variadísimo bestiario y explorar tierras plagadas de objetos con los que



FIJAR A UN SOLO ENEMIGO nos obliga a organizar a nuestros aliados, aunque suelen actuar con inteligencia.



LAS ESCENAS CINEMÁTICAS usan el mismo motor gráfico del juego, por lo que a veces pierden espectacularidad.



LOS ICONOS de ataques se rellenan solos, un sistema que se aleja del rol tradicional.

Una "Monado" de espada

Esta especie de Excalibur futurista es la única arma capaz de dañar a los Mechon, siempre y cuando no lleven máscara. Sin embargo, no solo se limita a invocar ataques especiales, también nos otorga la facultad leer el futuro más cercano.



LAS VISIONES nos anticipan qué golpes mortales estamos a punto de recibir, y quién será la víctima. Gracias a ello, podemos bloquearlos o crear barreras de energía para defendernos.



EN ALGUNOS VÍDEOS, Shulk presagia acontecimientos y desgracias que implican a los demás personajes. En nuestras manos está la oportunidad de cambiar o no el destino.

LA BELLEZA DE LOS ESCENARIOS es el punto fuerte de *Xenoblade*, pero a cambio de incluir todos esos detalles y hectáreas, se ha sacrificado la carga poligonal de los personajes y la resolución de ciertas texturas. Aun así, le deja el listón altísimo al próximo *Zelda*.





modificar nuestro equipo, refinar cristales y completar misiones.

La mayoría consiste en aniquilar criaturas, pero otras requieren cambiar la hora del día o establecer afinidad con los compañeros de curro (se nota que es un juego de fantasía). Hay tantas variables, que dominarlas todas se hace farragoso, más aún si nos dejamos embelesar por los paisajes del inmenso ecosistema. Aunque no seáis muy roleros, su grandeza os enganchará. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El enorme tamaño** de los entornos, los monstruos... y todo se mueve como la seda.
- **Las infinitas opciones** de equipación, engastes para las armas, artes, afinigrama...

Lo peor

- **La confusión** que puede crear la cantidad de opciones, inventarios y tutoriales.
- **La cámara** es "revoltosa", aunque ayuda el segundo stick del mando clásico Pro.

Alternativas

- **Monster Hunter Tri** es el único que le hace sombra en tamaño y libertad de movimiento a la hora de explorar.
- **Little King's Story** ofrece un rol más clásico, pero sus batallas también son en tiempo real.

GRÁFICOS Entornos gigantes, batallas libres de tirones y personajes anticuadillos.	90
SONIDO Melodías épicas, otras más cansinas. Grandes voces (inglés y japonés).	85
DURACIÓN Hay historia para unas cincuenta horas, y contenido para aburrir.	96
DIVERSIÓN El argumento atrapa enseguida y la sensación de libertad es total.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Monolith Soft firma su obra más ambiciosa con esta aventura de corte japonés, cuyo tamaño supera a casi todo lo visto en Wii. Su arriesgado sistema de batalla acaba por convencer, pero no tanto como su genial dirección artística.

PS3 - Xbox 360
RUGBY WORLD CUP 11

3 ■ Deportivo ■ 505 Games
■ 1 - 4 Jugadores ■ Inglés ■ 59,90 €

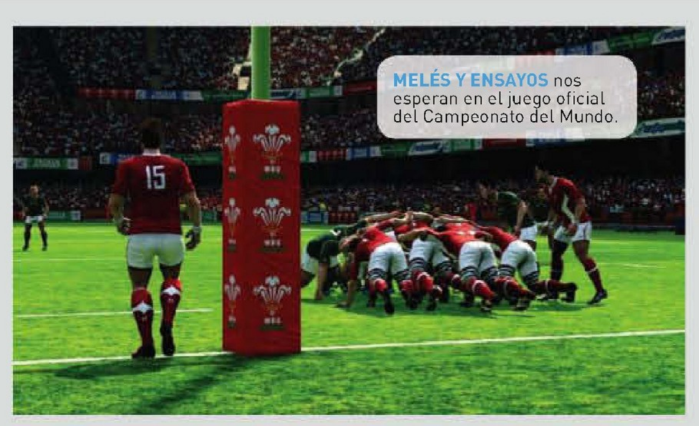
EL MUNDIAL DE RUGBY DE NUEVA ZELANDA está a punto de dar comienzo, y aquí podemos controlar a las 20 selecciones que participarán, todas con su correspondiente licencia: los propios "All Blacks", Australia, Sudáfrica, Argentina o, por supuesto, los integrantes del VI Naciones (Inglaterra, Francia, Irlanda, Gales, Escocia e Italia). Hay cinco modos de juego (Mundial, Amistoso, Gira, Tanda de Penaltis y Online), así como tres niveles de dificultad, algo que agradecerán los menos puestos en un deporte tan complejo. Los partidos son realmente entretenidos, con una jugabilidad bastante rápida e intuitiva a la hora de ejecutar las acciones propias del rugby: placajes, ensayos, melés, drops, transformaciones... No obstante, viene sin traducir y gráficamente no es el último grito.

Valoración Los partidos son frenéticos y el rugby está muy bien plasmado, aunque la factura técnica es un tanto pobre.









MELÉS Y ENSAYOS nos esperan en el juego oficial del Campeonato del Mundo.



PS3 - 360 | HARRY POTTER 7 (PARTE 2)

12 ■ Acción ■ EA ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 64,95 €

EL MAGO MÁS FAMOSO ha concluido su viaje por el cine, pero esta adaptación no le hace honor. Casi como si fuera un shooter, la aventura se reduce a lanzar hechizos a los enemigos que nos abordan. Ni la compatibilidad con Move y Kinect lo salva.



Valoración Es fiel a la película, pero es repetitivo hasta decir basta y, lo que es peor todavía, dura cuatro ínfimas horas. **48**

3DS | DREAM TRIGGER 3D

3 ■ Shoot´em up ■ Namco Bandai ■ 1 - 2 Jugadores
■ Castellano ■ 45,90 €

DISPAROS DE COLOR llenan la pantalla en este psicodélico shooter, en el que hay que usar la pantalla táctil como sónar, para que los enemigos se vuelvan visibles en la pantalla 3D y así poder eliminarlos. Hay 50 niveles y se puede jugar en red local.



Valoración El control no es gran cosa, y la mezcla de 3D y colores psicodélicos resulta molesta. Nada del otro mundo. **55**

PS3 | BLEACH: SOUL RESURRECCIÓN

12 ■ Beat´em up ■ Namco Bandai
■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 50,99 €

ESTA ADAPTACIÓN DEL ANIMÉ cuenta con tres modos de juego: Historia, Misiones (unas 30) y Soul Attack (donde el objetivo es lograr la máxima puntuación encadenando combos). Los combates son muy rápidos, si bien los combos son limitados.



Valoración No está traducido, un problema, dado lo lioso de la historia. El control responde bien, aunque no es muy profundo. **67**

Wii | THE MALGRAVE INCIDENT

3 ■ Aventura ■ Big Fish ■ 1 - 4 Jugadores
■ Castellano ■ 49,95 €

LA SERIE MISTERY CASE FILES vuelve. Con la excusa de investigar la isla de un excéntrico millonario, participamos en una aventura gráfica en la que hemos de buscar decenas de objetos en escenarios abarrotados. Tiene multijugador competitivo.



Valoración Si la valeriana no os sirve para dormir, probad con esta repetitiva aventura. El multijugador es más entretenido. **50**



EL CHICO es el prota de esta épica aventura. Él solo se las ve con decenas de enemigos gracias a su completo arsenal.

COMO EN TODO JUEGO DE ROL, debemos hacer evolucionar al personaje. Lo hacemos desde Bastion, el centro de este mundo, antes de cada nivel. Habría estado bien dejarnos configurar algunas cosas en tiempo real durante la partida.

Xbox 360 | 7 ■ Rol/Acción ■ Supergiant Games ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 ■ Contenido:

BASTION

Imagina un mundo hecho a mano que flota, suspendido por su belleza. Ahora, deja de imaginar y descárgalo.

■ **PUEDE QUE LA APUESTA POR LAS 2D** de muchos descargables sea una "imposición", debido al tamaño limitado del archivo y al presupuesto. Pero sin duda es una bendición cuando se ejecuta con el colorido, detalle, fluidez y regusto artesano que envuelven a *Bastion*. Ojo también a la música, épica y con influencias celtas. Y es solo el envoltorio de un gran RPG de acción que bebe de fuentes como *Baldur's Gate* o *Zelda*. El protagonista es El Chico, que debe descubrir por qué el mundo ha quedado casi destruido... y reconstruirlo, claro. El desarrollo, centrado en los combates, evoluciona constantemente.

→ **EL CATÁLOGO DE ARMAS** (cuerpo a cuerpo, disparo y magias) crece y mejora a cada paso, por lo que siempre es estimulante. Además, contamos con licores que potencian nuestras habilidades. *Bastion* también innova en un aspecto tan anquilosado como es la narración. Una voz en off nos acompaña en cada paso que damos e hila la historia, sin cinemáticas. Una pena que solo esté en inglés, aunque subtitulado. Dura unas 8 horas pero es muy rejugable (dos finales, empezar una partida y mantener nivel y armas, mayor dificultad...). Sin duda, uno de los descargables del año. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	92
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	90

Valoración *Bastion* ofrece una fórmula clásica, bien afinada. Además entra por los ojos y los oídos con un apartado técnico que rezuma artesanía.

PUNTUACIÓN FINAL 90

Xbox 360 | MS SPLOSION MAN

12 ■ Plataformas ■ Twisted Pixel Games ■ 1 ó 2 jugadores
■ Castellano ■ 800

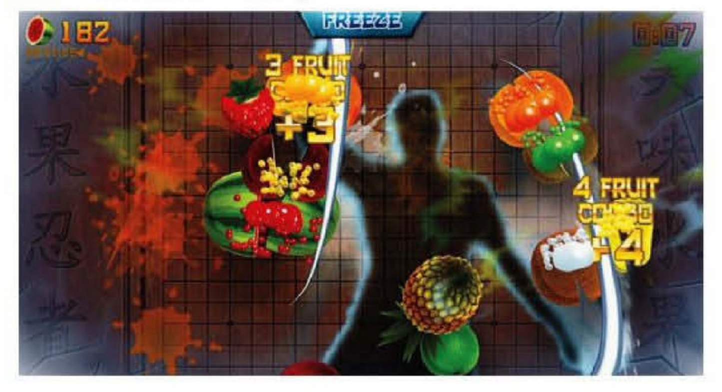


AL IGUAL QUE PASÓ CON PAC-MAN, la secuela de *Splosion Man* está protagonizada por su versión femenina. No le falta ni el lacito. El desarrollo de plataformas frenético con desarrollo horizontal del primero se mantiene, pero con un diseño de niveles (50 en total) mejorado. Hay mayor variedad desde el principio, con plataformas claramente inspiradas en clásicos como *Donkey Kong* o *Mario*. La dificultad es estimulante (bueno, habrá quien estampará el mando contra la pared), aunque quizá se les ha ido la mano en los últimos niveles. El cooperativo ha mejorado como guinda a uno de los mejores plataformas de Xbox 360.

Valoración Aunque la esencia y el desarrollo se mantienen, las plataformas y escenarios son más variados. Difícil a rabiar. **84**

Xbox 360 | FRUIT NINJA KINECT

3 ■ Acción ■ Halfbrik ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 800



SORPRENDENTEMENTE ADICTIVO resultó en el juego original para iPhone y lo mismo ocurre con la adaptación a Kinect. Y mira que la idea es simple: cortar fruta con los brazos a medida que va saltando (con ligeras variaciones de frecuencia, ítems especiales, vidas... según el modo de juego). Es bastante divertido para partidillas cortas, permite jugar a la vez con un amigo y hace un buen uso del sensor. Lo malo es que resulta demasiado sencillo (en duración, gráficos, sonido...) para lo que cuesta: 12 veces más que la versión móvil, 79 céntimos, sin haber evolucionado mucho.

Valoración Es un juego entretenido y hace sudar pero bien. También es muy simple y corto; una rebajita le vendría bien. **68**



PS3 - Xbox 360
FROM DUST

12 ■ Estrategia ■ Ubisoft ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 15 € / 1200

UNA EXTRAÑA CIVILIZACIÓN TRIBAL está perdida en medio de un yermo. En este juego de Eric Chahi (*Another World*), hemos de manejar al Hálito, una especie de entidad divina, para que los ayude a prosperar. Nuestra tarea consiste en guiarlos a puntos clave (tótems donde pueden crear nuevos pueblos, lugares que los salven de desastres naturales, etc.). Además, podemos modificar el terreno cogiendo tierra o agua de un lugar y llevándolas a otro, con lo que creamos nuevas rutas. La manipulación de la tierra, el agua y la lava, así como la interacción entre ellas, son la clave para sobrevivir. Si somos habilidosos y exploramos a fondo los escenarios podemos desbloquear retos especiales que podemos superar en un modo de juego aparte.

Valoración El comportamiento de la naturaleza sorprende. El control y la IA podrían ser mejores, pero aún así es asequible. **77**

3DS | LET´S GOLF! 3D

3 ■ Deportivo ■ Gameloft
■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 6 €



EL GOLF "CARTOON" es un género en sí mismo y esta saga ya tiene cierto reconocimiento para los usuarios de tablet. En esta versión hay 6 campos (con 18 hoyos cada uno) y 6 personajes para elegir. El sistema de juego es sencillo: tocamos la pantalla una vez para iniciar el swing, otra para pasar a la potencia y una más para golpear. Cada personaje tiene habilidades especiales y, además del modo carrera, podemos participar en retos y un multijugador en la misma consola.

Valoración Tiene todo lo que se espera de él (más 3D), si bien los gráficos son "guarripeich" y no resulta demasiado preciso. **67**



UNA BASE LUNAR ha sido invadida por estos "tíos buenos", que son bastante alérgicos a nuestro plomo.

VARIOS

CoD BLACK OPS
Xbox 360 | Precio: 1200

Rezurrection

LOS ZOMBIS NO SE RINDEN y quieren dar más guerra en *Black Ops*. En este pack se incluye el nuevo escenario Moon, cuatro niveles zombie (que ya existían, pero se les ha dado una "capa de pintura"), una banda sonora con tres canciones de temática "no muerta" y un nuevo tema. Si comprasteis las ediciones Hardened o Prestige de *Black Ops*, tenéis todo este contenido gratis. El resto adquirirá un conjunto muy divertido e intenso, pero que resulta, una vez más, excesivamente caro.

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIO



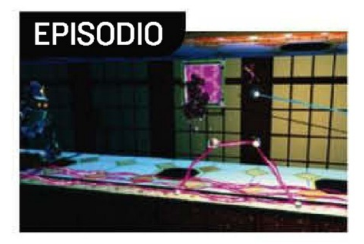
DRAGON AGE II
PS3-Xbox 360
Precio: 7,99 € / 800

Hawke´s Legacy

UNA NUEVA MISIÓN y otras tres complementarias se ofrecen en esta nueva expansión, que cuenta la historia de la familia de Hawke. El nuevo arma de Hawke mola, pero la trama es corta (dura en torno a un par de horas).

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO



SPLOSION MAN
Xbox 360 | Gratis - 924 KB

Prologue to Ms. Splosion Man

PARA ENTENDER MEJOR LA HISTORIA de la secuela de este juego, podemos bajar una fase extra en la que se nos cuenta cómo es secuestrado nuestro héroe... y su amada ha de ir a salvarle. Es poca cosa... ¡pero gratis!

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



FALLOUT NEW VEGAS
PS3-Xbox 360 | 7,99 € / 800

Old World Blues

NUESTRO CEREBRO ha sido robado por el doctor Mobius y tenemos que ir a recuperarlo. Así de absurda arranca esta nueva expansión, la más "cachonda" y surrealista de las que ha tenido *New Vegas*. También incluye nuevas armas y enemigos.

VALORACIÓN ★★★★★

PERSONAJE



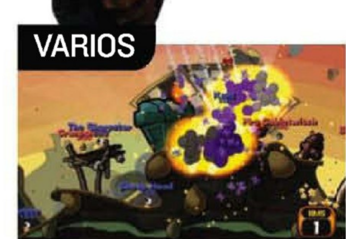
MORTAL KOMBAT
PS3 - Xbox 360 | 3,95 € / 400

Freddy Krueger

EL ICONO DEL CINE de terror es el "invitado especial" del juego, gracias a esta descarga con la que podréis enfrentarlo al resto de personajes de la franquicia. Por supuesto, incluye golpes especiales y graciosísimos Fatalitys inspirados en ejecuciones de las propias películas.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



WORMS 2: ARMAGEDDON
PS3 | 3, 59 € cada uno

Puzzle Pack y Forts Pack

DOS PAQUETES han llegado a la vez para el juego, cada uno con varias misiones para un jugador, trofeos, temas, escenarios, tumbas y bancos de voces. Quizá el Puzzle Pack resulta más exigente, pero ambos suponen un muy buen añadido para el juego.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



ASSASSIN'S C. REVELATIONS

Entre el 3 y el 11 de septiembre estará disponible la beta multijugador, que se ofrecerá en exclusiva para los usuarios de PlayStation Plus y el servicio uPlay de Ubisoft (por ahora, no hay noticias sobre una versión para 360). La beta incluirá 9 personajes, 3 mapas y cuatro modos de juego (Wanted, Manhunt, Deathmatch y Artifact Assault), si bien el multijugador definitivo tendrá aún más opciones. ¡No perdáis la oportunidad!



EL SHADDAI

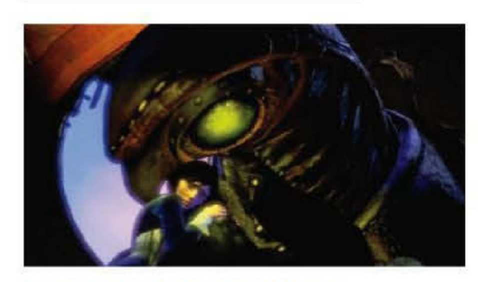
Decir que es raro es quedarse corto con este juego. Por eso, es muy recomendable que probéis esta demo, con la que podéis conocer su sistema de combate y su plataformeo. Os encantará o lo odiaréis, pero estamos seguros de que no os va a dejar indiferentes.



DRIVER SAN FRANCISCO

Se ha adelantado la demo de este juego, que está a punto de llegar a las tiendas. Gracias a ella podéis empezar a familiarizaros con el sistema de conducción y con la habilidad Shift. Tened paciencia, que al principio resulta extraño utilizarla...

MULTIMEDIA



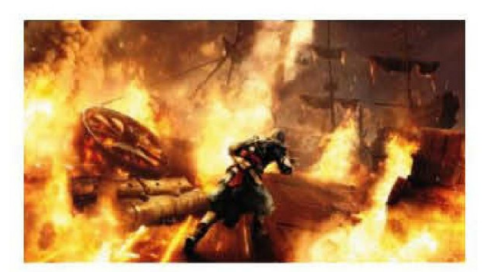
BIOSHOCK INFINITE

La espectacular demo del E3 ha sido grabada en vídeo para que también la podáis disfrutar vosotros. Así podréis conocer los primeros detalles de la trama y disfrutar de su colosal apartado técnico.



DRIVER RENEGADE 3D

Para entender mejor la historia del nuevo juego de Tanner para 3DS, se nos ofrece una serie de vídeos al estilo "cómic animado" (con voces en castellano), que narran la trama como si fuera una serie de detectives.



ASSASSIN'S C. REVELATIONS

El nivel para un jugador que pudimos ver en el E3 se muestra ahora en un completo vídeo (¡ojo, ocupa más de 400 megas!). En él se ve a Ezio participar en el espectacular ataque a un puerto de Constantinopla.

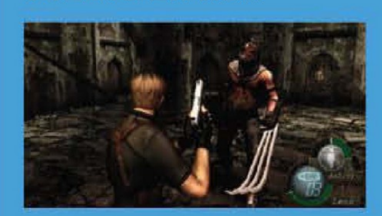


SPACE MARINE

El universo de Warhammer 40.000 vuelve a las consolas con un juego impactante, cuya historia podéis conocer gracias al nuevo tráiler narrativo, que ya está descargable en PS3 y Xbox 360.

NOTICIAS

RESIDENT EVIL VUELVE EN HD...



Resident Evil 4 ("morir es vivir, morir es vivir") y *Resident Evil Code Veronica X* volverán como títulos descargables para 360 y PS3. Además de contener todos los extras, estarán en HD. La aventura de Leon estará disponible desde el 21 de septiembre. La de Claire, el 28.

...Y SPLINTER CELL, TAMBIÉN

Otra saga que se apunta a la moda es la de Sam Fisher. *Splinter Cell Trilogy* incluye los 3 primeros juegos de la franquicia, con gráficos en HD, posibilidad de jugar en 3D y a un precio de 29,99 €. También podemos comprar cada juego por separado, a un precio de 9,99 €.

CONTENIDOS DESCARGABLES PARA 3DS

El "presi" de Nintendo, Satoru Iwata, ha dicho que permitirá a las desarrolladoras ofrecer contenidos descargables para 3DS, como ya sucede en PS3 y 360. No se sabe qué precio podrían rondar o a partir de cuándo empezarían a publicarse, pero es buena noticia... o mala, según se mire.

YA ESTÁ AQUÍ STREET FIGHTER III

Para cuando leáis estás líneas, habrá llegado a Live Arcade y a PS Store el esperadísimo *Street Fighter III Third Strike*. El próximo mes tendréis nuestro análisis.

La web del mes



UNCHARTED: CAZADOR DE TESOROS

El intrépido aventurero Jesús Calleja nos reta en **www.youtube.com/user/PlayStationES** a entrar en el Facebook de Uncharted 3 para participar en un concurso cuyo premio es un viaje a Jordania. ¡Todos a la aventura!



LOS MEJORES

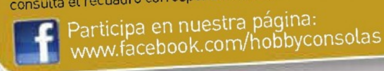
TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

Escribe tus favoritos, críticas o

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataforma	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS	↑	8	2
2	Asassin´s Creed La Hermandad	PS3 - XBOX 360	↑	3	9
3	Dead Space 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1
4	Gears of War 2	XBOX 360	R	-	1
5	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓	4	4
6	Final Fantasy VII	PSX	↓	2	8
7	Metal Gear Solid 4	PS3	↑	9	2
8	Mortal Kombat	PS3 - XBOX 360	!	-	1
9	God of War 3	PS3	R	-	1
10	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360	↓	6	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 AC: Revelations
PS3 - XBOX 360

El desenlace de la historia de Ezio Auditore promete ser épico. ¿Se resolverán todos los misterios de la saga en esta nueva entrega?

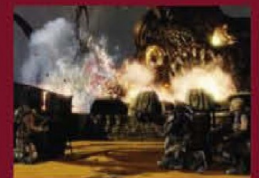
FECHA: NOVIEMBRE



2 Battlefield 3
PS3 - XBOX 360

Gráficos de infarto y una enorme capacidad para transmitir emociones serán dos de las grandes bazas de este esperadísimo shooter.

FECHA: NOVIEMBRE



3 Gears of War 3
XBOX 360

Marcus seguirá tras el rastro de su padre mientras despacha a cientos de Lambent y Locust. ¡Ya no queda nada para que salga!

FECHA: SEPTIEMBRE



4 CoD: Modern Warfare 3
PS3 - XBOX 360

La Tercera Guerra Mundial estallará en nuestra consolas el próximo invierno. ¿Estáis preparados para ir al frente?

FECHA: NOVIEMBRE



5 Uncharted 3
PS3

Nathan Drake se embarcará en una nueva y emocionante aventura. Esta vez su destino será la ciudad perdida de Iram, en Arabia.

FECHA: NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Duke Nukem Forever

La valoración de Hobby Consolas (nº 238) fue de 76.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





No aporta nada nuevo
Carlos López

"Un juego que deja mucho que desear. Quitando el humor "macarra" del protagonista, no aporta nada nuevo al género".

NOTA 75



Al Duke se le pasa el arroz
Víctor Escobar

"Es un juego con gráficos de la anterior generación y una jugabilidad muy pobre. A mi juicio es el peor juego de lo que va de año".

NOTA 60

★ LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Super Mario Galaxy 2** Wii	97	**97**/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	**37**/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	**100**/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	**9,2**/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	**100**/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	**10**/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	**96**/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	**37**/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	**97**/100 "El Western que siempre hemos soñado"	**9,8**/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	**95**/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	**9**/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
3	**Halo: Reach** XBOX 360	95	**96**/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	**39**/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	**95**/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	**9,5**/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	**95**/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	**9**/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	**Portal 2** PS3 - XBOX 360	92	**90**/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	**37**/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	**95**/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	**9,5**/10 "La calidad es constante durante toda la aventura"	**90**/100 "El regreso de *Portal* es muy gratificante"	**9**/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
5	**Zelda: Ocarina of Time 3D** 3DS	92	**94**/100 "Una experiencia cargada de emociones"	**37**/40 "Vivir esta aventura en una portátil es alucinante"	**95**/100 "Acerca un gran clásico a los nuevos jugadores"	**9,3**/10 "Nuestra forma favorita de jugar a esta aventura"	**85**/100 "La versión definitiva de un clásico"	**-**/10 Nota aún no disponible
6	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	**95**/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	**36**/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	**95**/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	**9,5**/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	**85**/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción	**9**/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
7	**L.A. Noire** PS3 - XBOX 360	89	**93**/100 "Nos sentimos como auténticos detectives"	**39**/40 "Sientes como si estuvieras inmerso en una película"	**85**/100 "Alcanza un gran nivel en un nuevo tipo de aventura"	**8,8**/10 "Una aventura que no podremos olvidar pronto"	**90**/100 "Un inolvidable viaje al lado sórdido de Los Angeles"	**8**/10 "L.A Noire es una historia de éxito"
8	**Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	**96**/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online le supera"	**39**/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	**85**/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	**9,0**/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	**90**/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	**7**/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
9	**F.E.A.R. 3** PS3 - XBOX 360	77	**78**/100 "Un shooter entretenido, pero poco innovador"	**32**/40 "El modo cooperativo y el online son muy buenos"	**80**/100 "Lo mejor son sus divertidas posibilidades online"	**7,8**/10 "Al repetir su fórmula, ya no consigue aterrorizar"	**75**/100 "La campaña es corta, pero el cooperativo lo compensa"	**7**/10 "Un shooter correcto, aunque demasiado irregular"
10	**Alice Madness Returns** PS3 - XBOX 360	69	**84**/100 "Una aventura llena de puzles y saltos que no defrauda"	**29**/40 "No innova, pero ofrece una atmósfera única."	**65**/100 "Una fantástica visión del clásico, aunque repetitiva"	**6,8**/10 "La idea era muy buena, pero no ha conseguido cuajar"	**70**/100 "Su jugabilidad no es tan atractiva como su aspecto"	**5**/10 "El desarrollo es demasiado repetitivo y simple"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Un juego de otra época
Víctor Ayora

"Hace 14 años podría haber sido un bombazo. Ahora es un juego anticuado en alta resolución y con algunas frases sin carisma".

NOTA 50



Una enorme decepción
Álvaro San Juan

"Ha sido una tremenda decepción: gráficos de risa, IA pésima... lo único bueno es que mantiene el humor y personalidad del Rey Duke".

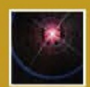
NOTA 63



Diversión sin más
Aitor García

"Me parece un juego divertido; no entiendo las malas notas... lo peor son los fallos técnicos, aunque los gráficos no son tan malos".

NOTA 80



No está a la altura
Robert Guzmán

"Ha sido una gran decepción de juego. El motor gráfico es malo y la historia no llega a enganchar. Ni se acerca a los mejores de ahora".

NOTA 76

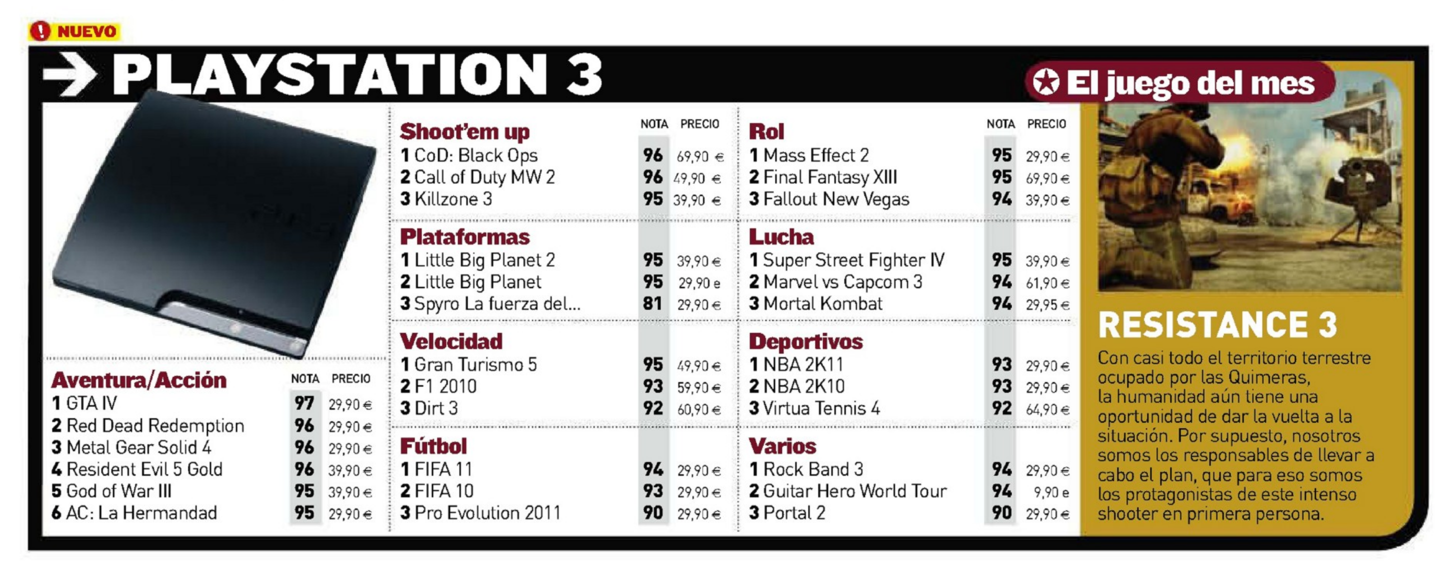
El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DEUS EX HUMAN REVOLUTION



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción



NUEVO

PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	29,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	49,90 €
3 Killzone 3	95	39,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	39,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	49,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Dirt 3	92	60,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	29,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	29,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

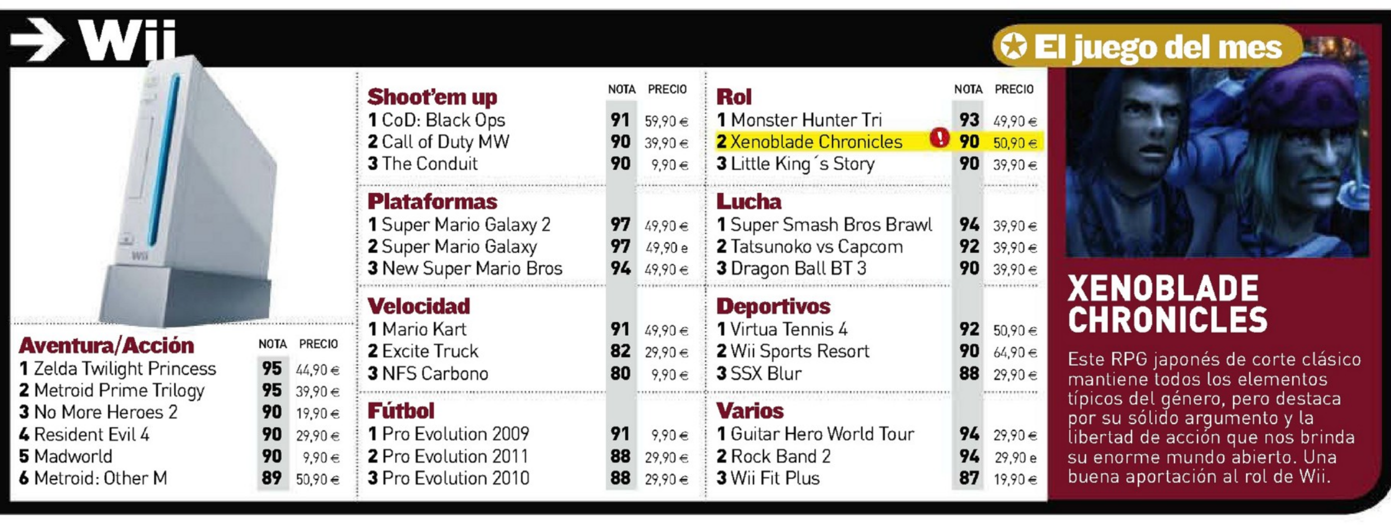
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

RESISTANCE 3

Con casi todo el territorio terrestre ocupado por las Quimeras, la humanidad aún tiene una oportunidad de dar la vuelta a la situación. Por supuesto, nosotros somos los responsables de llevar a cabo el plan, que para eso somos los protagonistas de este intenso shooter en primera persona.



Wii

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Princess	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Xenoblade Chronicles	90	50,90 €
3 Little King´s Story	90	39,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

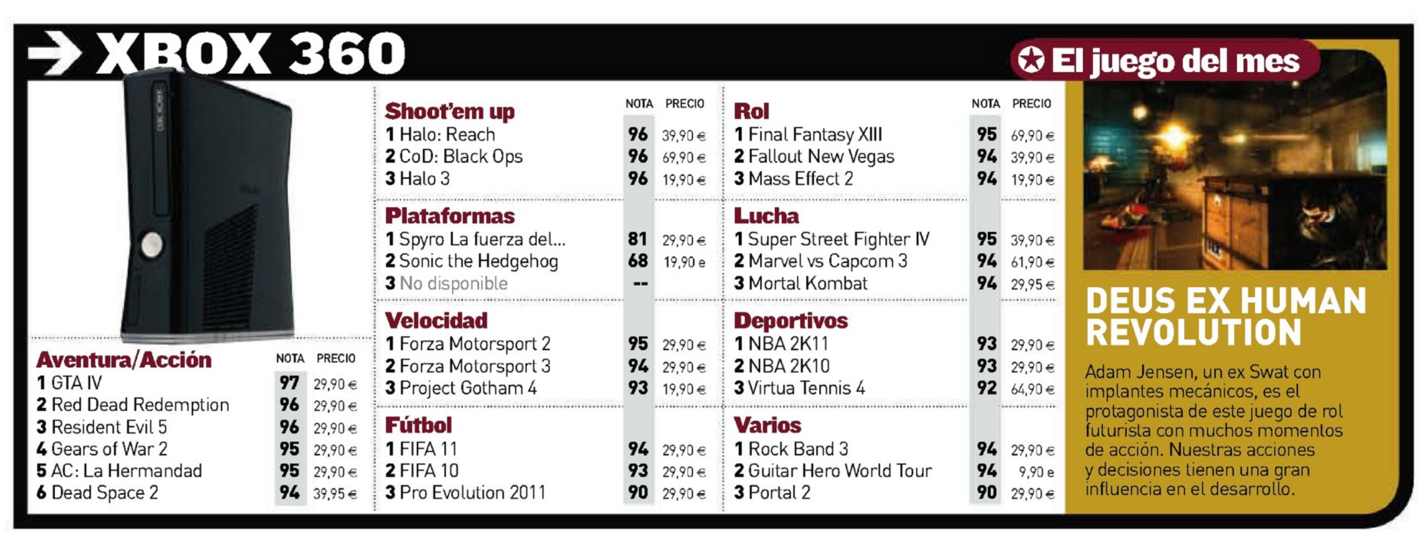
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 SSX Blur	88	29,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

XENOBLADE CHRONICLES

Este RPG japonés de corte clásico mantiene todos los elementos típicos del género, pero destaca por su sólido argumento y la libertad de acción que nos brinda su enorme mundo abierto. Una buena aportación al rol de Wii.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	29,90 €
6 Dead Space 2	94	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	29,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	29,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Adam Jensen, un ex Swat con implantes mecánicos, es el protagonista de este juego de rol futurista con muchos momentos de acción. Nuestras acciones y decisiones tienen una gran influencia en el desarrollo.

PSP



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 e
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 e
3 Ape Academy	81	9,90 €

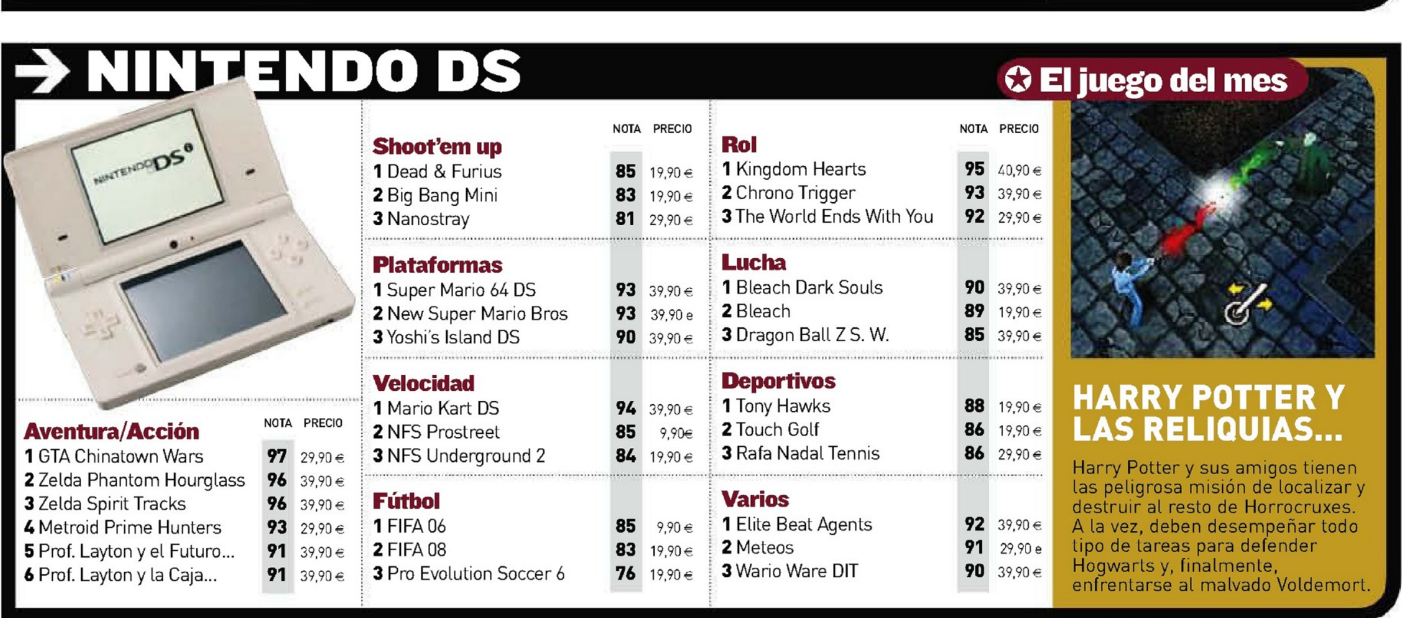
El juego del mes



PARASITE EVE II

A falta de novedades en "formato físico" este mes, os recomendamos la descarga de este clásico de PlayStation, que salió el mes pasado y en el que Aya Brea protagoniza una aventura de acción con toques de juego de rol. Con una duración media de 15 horas, varios poderes por descubrir y algunos puzles muy interesantes, se trata de una aventura bastante entretenida.

NINTENDO DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 e
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

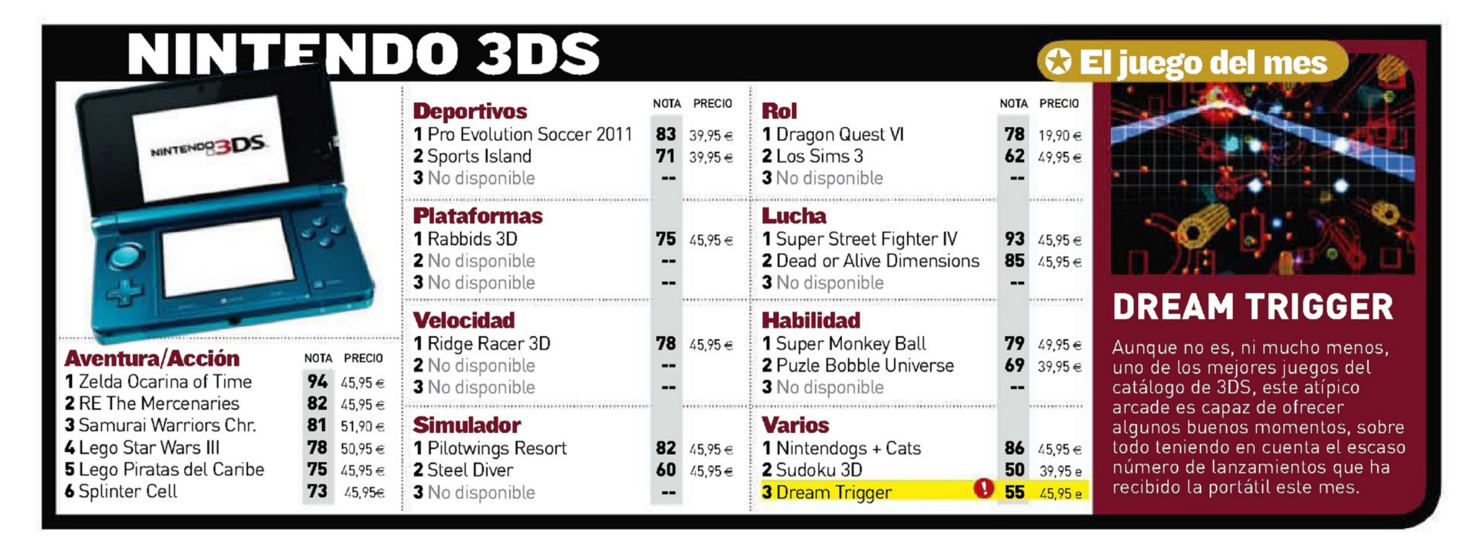
	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 e
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes

HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS...

Harry Potter y sus amigos tienen las peligrosa misión de localizar y destruir al resto de Horrocruxes. A la vez, deben desempeñar todo tipo de tareas para defender Hogwarts y, finalmente, enfrentarse al malvado Voldemort.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 RE The Mercenaries	82	45,95 €
3 Samurai Warriors Chr.	81	51,90 €
4 Lego Star Wars III	78	50,95 €
5 Lego Piratas del Caribe	75	45,95 €
6 Splinter Cell	73	45,95€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
2 Sports Island	71	39,95 €
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Rabbids 3D	75	45,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Steel Diver	60	45,95 €
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 No disponible	--	

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Sudoku 3D	50	39,95 e
3 Dream Trigger !	55	45,95 e

El juego del mes

DREAM TRIGGER

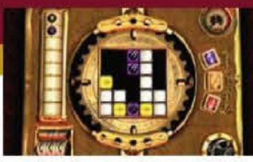
Aunque no es, ni mucho menos, uno de los mejores juegos del catálogo de 3DS, este atípico arcade es capaz de ofrecer algunos buenos momentos, sobre todo teniendo en cuenta el escaso número de lanzamientos que ha recibido la portátil este mes.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Rotor´Scope
La mezcla de puzles e intriga de este título es irresistible. ¡Y los acertijos os van a exprimir el cerebro a tope!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Rotor´Scope	240	96 MB
3	Artoon	400	26 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB
5	Plantas contra Zombis	N/D	N/D



Plantas contra Zombis
El juego que desató la locura por la estrategia también está en PS3. ¡Colocad bien a vuestras plantas!

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Street Fighter Alpha 2
Ryu y los demás también fueron jovencitos, pero peleaban que no veas. Revividlo en vuestra Wii.

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Chrono Trigger (SN)	900 WP	N/D

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	GO Series: Picdun	500 WP	35 Bloques



Picdun (DSi)
Una curiosísima mezcla de géneros que, además, está muy bien equilabrada y dura una barbaridad. ¡A por él!

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	L.A. Noire	PS3
2	Top Spin 4	XBOX 360
3	Virtua Tennis 4	XBOX 360
4	Mortal Kombat	XBOX 360
5	Gran Turismo 5	PS3
6	FIFA 11	XBOX 360
7	Singstar	PS3
8	Metal Gear Solid 4	PS3
9	Red Dead Redemp...	PS3
10	Zelda: Ocarina of...	3DS



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	L.A. Noire	PS3
3	Red Dead Redemp...	PS3
4	Zelda: Ocarina of...	3DS
5	Super Mario Galaxy 2	Wii
6	AC: La Hermandad	360
7	Batman Arkham...	XB 360
8	Killzone 3	PS3
9	DKC Returns	Wii
10	God of War: Ghost...	PSP



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Mass Effect 2	PS3
5	L.A. Noire	PS3
6	Portal 2	PS3
7	Gran Turismo 5	PS3
8	Zelda: Ocarina of...	3DS
9	Resistance 3	PS3
10	Infamous 2	PS3



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Little Big Planet 2	PS3
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Mortal Kombat	PS3
10	Bastion	XBOX 360

1	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
4	Zelda: Ocarina of Time	3DS
5	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS CON...

Súper soldados

Gracias a sus implantes, trajes o el mejor armamento, estos militares son el terror del campo de batalla.



PS3-Xbox 360 59,90 €

1 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Adam Jensen tiene implantes cibernéticos, lo que lo convierte en una verdadera máquina de matar... aunque llevar "postizos" sea algo bastante común en el mundo cyberpunk que nos presenta este juego. A él no le gusta su nuevo cuerpo híbrido, pero a nosotros nos viene de perlas para acabar con los malos.



PS3-Xbox 360 69,95 €

2 CRYSIS 2

El nanotraje 2.0 ha convertido en un superman al soldado Alcatraz: hacernos invisibles, saltar como nadie y recuperarnos más rápido son las ventajas.



PS3 29,95 €

3 METAL GEAR SOLID 4

Estará hecho un vejestorio, pero Snake sigue siendo un maestro de la infiltración, letal con cualquier tipo de arma, un ligón de campeonato...



Xbox 360 39,95 €

4 HALO REACH

No uno, sino varios Spartan protagonizan este juego, aunque nosotros solo controlamos al recluta Noble 6. Su metabolismo avanzado lo salvará del Covenant.



PS3- Xbox 360-PSP 19,95 €

5 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

A falta de que llegue *Future Soldier*, la última aventura de los Ghost Recon ya mostraba la última tecnología en infiltración y asalto.

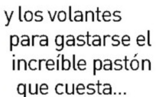
MEJORA TU CONSOLA



Te gustará conducir

■ **Nombre:** PlaySeat Dirt 3 ■ **Compañía:** PlaySteat
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 468 €

Lo cierto es que a veces cuesta horrores encontrar en casa un emplazamiento para el volante donde jugar cómodamente y con perfecto acceso a los pedales. Por eso periféricos como este tienen bastante sentido. Combinado con un buen volante como el G27 de Logitech -de hecho en **playseat.com** se pueden adquirir juntos- se consigue una experiencia tan buena como en la mejor recreativa. Es robusto, cómodo, con partes plegables y fabricado en aluminio... Claro, que hay que ser muy fanático de los coches y los volantes para gastarse el increíble pastón que cuesta...





■ **Valoración** ★★☆☆

Llévate tu música

■ **Nombre:** Altavoces WOWee ONE
■ **Compañía:** Koch Media
■ **Consola:** Todas las consolas ■ **Precio:** 59,95 €

Ya sea para jugar por ahí o reproducir música con PSP o 3DS, no viene mal tener unos altavoces portátiles. Koch Media distribuye un interesante equipo de una pieza que consigue aumentar el volumen muchos decibelios. Con el sonido al máximo suelen "petardear" los archivos mp3, que no tienen demasiada calidad pero sí son muy populares. Lo mejor es su compacto tamaño, ligereza y batería recargable, que lo hace increíblemente cómodo de usar y transportar. Es compatible con cualquier dispositivo que tenga un cable de salida de 3,5 mm. Echadle un ojo en **www.woweeone.com/us.**

■ **Valoración** ★★★☆

Tócala otra vez, monstruo

■ **Nombre:** Pokémon Movie Collection Touch Pen ■ **Compañía:** The Pokémon Company
■ **Consola:** Nintendo DS, Lite, XL, 3DS ■ **Precio:** 4,95 €

Nada mejor para controlar con estilo los juegos de cualquiera de las Nintendo DS que un lapicero del que cuelga un Pokémon y está coronado por una pokéball. Además de ser muy vistosos, también son muy cómodos gracias a su gran tamaño. Hay seis modelos inspirados en otros tantos Pokémon, con diferentes colores, figuras y pokéball. Podéis haceros con todos en **www.divineo.com**.

■ **Valoración** ★★☆☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €

PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €



MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €



ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

Listo para la guerra

- **Nombre:** Mando oficial Gears of War
- **Compañía:** Microsoft
- **Consola:** Xbox 360
- **Precio:** 49, 95 €

Uno de los juegos del año bien merece un control especial. El esperado *Gears of War 3* para Xbox 360 recibe no solo una edición personalizada de la consola, sino también un mando de control que se puede adquirir por separado. Se trata del reciente modelo con una cruceta giratoria, que permite hacerla "sobresalir" o permanecer igual que en el mando de siempre de Xbox 360. También cuenta con batería recargable y, por supuesto, un diseño que no os dejará despegar las manos de él.

- Valoración ★★★★

Pequeño, pero ratón

- **Nombre:** XFPS Commando Pro
- **Compañía:** XCM ■ **Consola:** Xbox 360 y PS3 ■ **Precio:** 99 dólares

Aquellos que se pasan la vida jugando a "shooters" y se creen los reyes del juego online, no pueden dejar de probar un periférico hecho para ellos. Se trata de un nuevo ratón con teclado adaptado para el género, que permite movimientos precisos y personalizados.
Cada botón de este periférico ha sido colocado para un acceso rápido. Además, no tendréis que preocuparos de en qué plataforma jugáis, pues es compatible con PlayStation 3 y Xbox 360.
En la web de la compañía responsable podéis encontrar todas las tiendas online en las que se puede comprar: **http://xcm.cc**.

- Valoración ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO

Imagen portátil

- **Nombre:** PicoPix 1430 ■ **Compañía:** Philips
- **Consola:** Todas las consolas ■ **Precio:** 299,99 €

Nunca viene mal tener una pantalla auxiliar, ya sea para salir de viaje o para nuestra propia casa. ¿Os habéis planteado comprar un proyector? Son buena opción, ya que ocupan menos espacio que una televisión. En el caso de este modelo de Philips, eso se ha llevado a su máxima expresión, porque es casi tan pequeño como una Nintendo DS, por ejemplo. Soporta una resolución máxima de 800x600, tiene altavoz incorporado -poco potente-, viene con trípode, mando a distancia y funda de transporte. Se pueden conectar por RGB, pero el cable de componentes se vende por separado (19,99 euros). La proyección ofrece una imagen de 80 pulgadas. Ah, también incluye una ranura para tarjetas SD para reproducir películas, música o fotografías directamente. Buscadlo en **www.sagemcom.com**.

- Valoración ★★★★





LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS

ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €

ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €

KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €

FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €

MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 64 GB.
De 6 a 380 €

PSP

PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €

GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €

SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €

TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 32 gigas. Desde **10 €**

PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2

VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)

PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €

PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €

MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €

PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

UN REPASO A LAS IDEAS QUE HAN ORIGINADO LOS GRANDES JUEGOS

¿QUÉ INSPIRA A LOS GENIOS?

Peter Molyneux, el creador de obras maestras como *Fable* o *Populous* nos habla de sus mejores (y también las peores) ideas en el desarrollo de videojuegos. Así es la mente de un genio.

MOLYNEUX

« Piensa en lo que te emociona, no te preocupes por si va a funcionar en un videojuego. »

Durante el pasado Gamelab de Barcelona tuvimos la oportunidad de hablar con Peter Molyneux, presidente de Lionhead Studios y uno de los creadores más brillantes de la industria. Después de veinte años desarrollando videojuegos, y con títulos a sus espaldas tan prestigiosos como *Fable* o *Black and White*, el británico nos confesó bromeando que **"sin videojuegos no sería nada. Seguramente estaría exportando judías a Oriente Medio, aunque también hubiera tenido hijos antes. No encontraréis otro ser humano cuya vida esté tan influenciada por los videojuegos".** Pero nosotros nos preguntamos, ¿qué es lo que motiva una mente como la suya para hacer juegos? Él nos lo explicó en una interesantísima conferencia y en una entrevista posterior.

➔LAS IDEAS LLEGAN CUANDO MENOS TE ESPERAS. Así de claro nos lo quiso dejar desde un primer momento: **"No sería la primera vez que me encuentro disfrutando de un agradable momento entre los brazos de mi esposa y tengo que salir corriendo para apuntar algo que se me ha ocurrido".** Y continuó dándonos unos cuantos ejemplos, como tener una visión durante una conferencia de videojuegos. Es algo impredecible, pero según él, **"lo más intimidatorio que un creador se puede encontrar es la hoja en blanco".** ¿Cuál es la clave para se nos ocurran buenas ideas?: **"pensar en aquello que te emociona, sin preocuparte por si va a funcionar después en una consola".** Luego tendremos que comunicar esa idea, así que lo mejor será que empecemos por alguien cercano, que nos vaya a apoyar desde el primer momento: **"*Theme Park* tuvo muy mala recepción al principio, pero la gente que tenía a mi lado me animó a terminarlo".**

POPULOUS (1989)





EL PRIMER "SIMULADOR DE DIOS" estaba inspirado por una colonia de hormigas como las que Peter Molyneux torturaba cuando era un niño, y por los juegos de construcción.

➔CADA JUEGO HA SURGIDO DE LA OBSERVACIÓN. *Populous*, el primer "simulador de dios", que salió para PC en 1989, estuvo inspirado por los nidos de hormigas. Peter nos confesó que **"de pequeño me gustaba jugar a destruir los hormigueros con un palo o echándoles gasolina, para ver cómo escapaban los insectos. La otra parte del juego, la más constructiva, viene de las piezas LEGO con las que todo el mundo ha jugado alguna vez".**

« LAS MEJORES IDEAS APARECEN CUANDO MENOS TE LO ESPERAS »

Esta no es la única idea "gamberra" que ha tenido Molyneux: **"*Syndicate* (1992) se me ocurrió cuando estaba en un centro comercial atestado de gente. En ese momento quise tener una ametralladora tipo "gatling" para poder librarme de todo el mundo, ya sé que es algo terrible".** Esta sensación de poder, sin consecuencias, se transformó en un juego de rol de ambientación cyberpunk. Cuando le preguntamos sobre la secuela, que correrá a cargo de un nuevo equipo, Molyneux solo espera **"que conserven la ametralladora, que era una seña de identidad del original".**

➔LOS JUEGOS DE LA INFANCIA SON LA INSPIRACIÓN recurrente en la carrera de Molyneux. En 1994 desarrolló *Magic Carpet* porque **"de niños, mi hermana y yo jugábamos sobre una alfombra, y mi madre no paraba de repetirnos lo cara que era".** Lo mismo ocurre con la magia, que casi se ha convertido en una obsesión: **"es un tema sobre el que vuelvo constantemente".**

MIYAMOTO

El creador de sagas como *Super Mario Bros* o *Zelda* es una "mina" de ideas. Se compró un perro, y al poco tiempo lanzó **Nintendogs.** Un proyecto de jardinería terminó convirtiéndose en **Pikmin,** y cuando su mujer compró una báscula para el baño, nació la idea de **Wii Fit.**



BLESZINSKI

Él mismo se define como un "niño de los años ochenta", y ese es el estilo de películas que han inspirado **Gears of War.** Confiesa que también le inspira Miyamoto, y es más creativo en periodos de crisis. Las mejores ideas del primer **Gears** se le ocurrieron durante su divorcio.



MAGIC CARPET (1994)





LOS JUEGOS INFANTILES con su hermana, y la magia, que ha sido un tema recurrente en su carrera, inspiraron a Molyneux un "simulador" de alfombra mágica que salió en PlayStation.

DUNGEON KEEPER (1997)



UN JUEGO DE ROL que le daba la vuelta a la tortilla. Interpretábamos a un "malo entrañable", al estilo de los que siempre salen derrotados en las películas de James Bond.

Unos años después comenzó a darle vueltas a *Theme Park*. **"Me atraía la idea de ver como funciona este mundo misterioso, en el que hay máquinas que son divertidas, pero que pueden hacer que la gente se maree".** Con este título, el diseñador británico descubrió algo sobre los jugadores: **"¡les encanta hacer sufrir a los personajes virtuales y provocar los vómitos!".** Y precisamente la idea de ser malvado le inspiró *Dungeon Keeper*: **"estaba viendo el final de la película Sólo se vive dos veces, de James Bond. Pensé en lo triste que resulta que el villano elabore un plan tan complicado y 007 sea capaz de arruinarlo todo con solo pulsar un botón. Así que diseñé un juego en el que nosotros somos el malo".**

LOS CAMBIOS EN LA VIDA DE MOLYNEUX también se reflejan en sus juegos. Peter compró un hámster y pasó los tres primeros meses tratando de adiestrarle como si fuese un perro. Después de un trabajo intensivo, no consiguió que el roedor hiciese nada, pero quedó fascinado por la idea de una criatura a la que cuidar. Así surgió *Black and White*, que también recuperaba la idea de las hormigas de *Populous*. Finalmente, la saga *Fable* debe su nacimiento a *Dungeon Keeper*, la magia y a Dorian Gray, cuyas acciones se reflejaban en un retrato.

En este momento, Molyneux se encuentra inmerso en dos desarrollos. El primero de ellos, *Fable: The Journey*, conserva el universo mágico de la saga, con

« HAY QUE BUSCAR SEGUNDAS OPINIONES, PERO NO OLVIDAR NUNCA QUIÉN ES EL DISEÑADOR DEL JUEGO »

S. REDDY



Siobhan Reddy, de Media Molecule, defiende que hay que potenciar la creatividad dentro de los límites del equipo y el propio planteamiento del juego. Una de las claves que inspiraron **Little Big Planet** era ser baratos, reciclar y simplificar los diseños.



FUMITO UEDA



El desarrollo de **The Last Guardian** se apoya en las historias de amistad con seres diferentes, en las que la comunicación no es verbal. Por ejemplo, la película Mi vecino Totoro, del estudio Ghibli, E.T. el Extraterrestre o la novela Donde viven los monstruos.



el control de Kinect y algo nuevo. Mientras que el otro, que se desvelará a principios de 2012 está inspirado en su hijo, y de nuevo en la magia y en las comunidades que forman las hormigas. Cuando le preguntamos por su juego perfecto, nos respondió: **"sería un título que envuelva a los jugadores, en el que el usuario sea el centro de la historia, como ocurre cuando le cuenta un cuento a su hijo antes de dormir".**

➔ ¿Y QUÉ OCURRE CUANDO ALGUNA IDEA SALE MAL? Peter nos da un buen ejemplo de una gran idea sobre el papel que consiguió arruinar un juego. *Powermonger* pudo convertirse en el primer juego de estrategia en tiempo real, **"pero se me ocurrió meter una paloma mensajera para enviar órdenes a nuestras tropas. El problema era que los enemigos podían abatir tus aves con una flecha, y había que repetirlo todo".** De ese modo, el ritmo se volvía demasiado lento.

Tampoco fue buena idea sincronizar el tiempo de *Black and White* con el clima en la realidad. **"Especialmente si vives en Inglaterra, donde nunca deja de llover".** Para evitar estos tropiezos, Molyneux da un consejo: **"buscar una segunda opinión, pero no olvidar en ningún momento quién es el diseñador".** Para sacar un juego adelante, **"lo primero es tener una idea, después pensar quién lo va a jugar (hay que asegurarse de que nosotros mismos querríamos jugar a nuestro proyecto) y finalmente ser apasionado".** HC

« A LOS JUGADORES LES ENCANTA HACER SUFRIR A SUS PERSONAJES »

THEME PARK (1997)

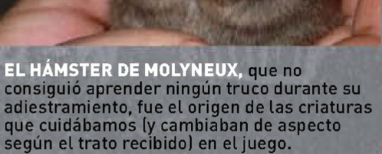


DESDE EL SILLÓN DEL DIRECTOR, podíamos diseñar atracciones divertidas... o bien hacer vomitar a los visitantes con una montaña rusa demasiado fuerte o una comida en mal estado.

BLACK AND WHITE (2001)







EL HÁMSTER DE MOLYNEUX, que no consiguió aprender ningún truco durante su adiestramiento, fue el origen de las criaturas que cuidábamos (y cambiaban de aspecto según el trato recibido) en el juego.

SUDA51



El productor de **Shadows of the Damned** se inspira en la cultura pop: comics, programas de TV, deportes y cine. Por ejemplo, Sylvia, de **No More Heroes** es un personaje basado en la intérprete de la película Emmanuelle, Silvia Kristel, una sex symbol de los años 70.

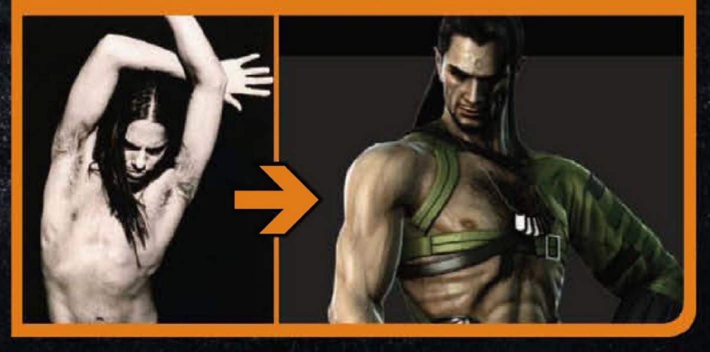




H. KOJIMA



Una de las curiosidades de la saga **Metal Gear Solid** es la cantidad de elementos de inspiración española. El Vampiro es un personaje basado en Joaquín Cortés, hay una computadora llamada Gaudí y en la tercera parte... ¡aparecía la revista Playmanía!



LOS AVANCES QUE CAMBIARON NUESTRA FORMA DE JUGAR

REVOLUCIÓN EN EL MANDO

Sensores de movimiento, pantallas táctiles, reconocimiento de voz... los controles son cada vez más sofisticados, pero ¿cómo hemos llegado hasta aquí? Repasamos los avances más importantes en la historia de los mandos de control.

1978 El joystick



Hasta que llegó **Atari 2600**, las consolas domésticas se controlaban mediante ruedas que imitaban los mandos de *Pong*. Pero con el aumento de potencia y la llegada de los primeros juegos "complejos" se hizo necesario diseñar un mando capaz de moverse en ocho direcciones y **con un botón de disparo.** Eso sí, "start" y "select" eran dos interruptores en la propia consola. Con el tiempo, este diseño fue evolucionando hasta los mandos de las máquinas recreativas. Por cierto, que también tuvo una versión inalámbrica, aún más aparatosa.



LA VERSATILIDAD DEL JOYSTICK se impuso sobre las "ruedas" de los primeros juegos tipo *Pong*. Eso sí, no era demasiado cómodo.



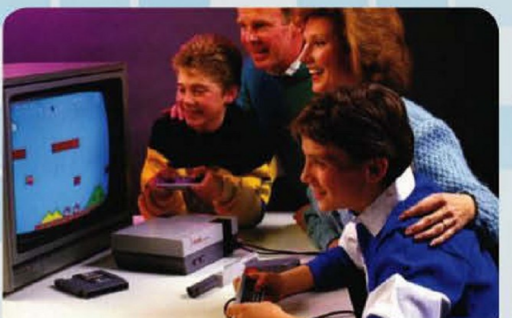
SPACE INVADERS o el mismísimo *Pacman* se beneficiaban del botón de disparo y del movimiento en ocho direcciones que permitía este joystick "primitivo".

1982
El volante

Se llamaba **Expansion Pack 2,** salió para **Colecovision** y traía un hueco donde colocar el mando "básico". Mejoraba la experiencia en juegos de conducción, como *Turbo* (que estaba incluido), aunque su acabado era un poco cutre, especialmente por las pegatinas del velocímetro y cuentrarrevoluciones.



TURBO era el cartucho que estaba incluido en el Expansion Pack 2 de Colecovision..



SUPER MARIO BROS demostraba las virtudes del pad frente a los mandos de control de las consolas anteriores.

1983 El control pad



Nintendo dio un golpe de mano con el pad de **NES**, su primera consola doméstica. Entre sus avances destacan **la cruceta de control** (que se ha mantenido hasta nuestros días) y la inclusión de **dos botones,** además de "select" y "start". También resulta más ergonómico y ligero. La versión japonesa no se podía desconectar de la consola.

1985
La pistola de luz

Otro periférico "heredado" de los salones recreativos, la **Nintendo Zapper** de **NES** permitía disparar directamente a la pantalla. El sistema de detección es muy simple: la pantalla se queda en negro durante unas décimas de segundo y los objetivos aparecen como cuadrados de color blanco, lo que permite detectar a la consola si hemos acertado. En la siguiente generación aparecieron los bazookas inalámbricos Scope y Menacer. Luego dicen que el tamaño no importa...



DUCK HUNT era el sencillo (y adictivo) "simulador de caza" que se vendía junto a la pistola Zapper.

1990
El multitap

No era más que un adaptador para **conectar 4 mandos** en el puerto de control de **NES**, pero la diversión estaba garantizada. El modelo de Nintendo se llamaba **Four Score** y supuso un gran avance en las partidas multijugador que llegó hasta PS2. No obstante, no había más que una docena de cartuchos compatibles.



NINTENDO WORLD CUP era uno de los mejores títulos para cuatro jugadores (con Four Score).



1991 Los botones L y R

STREET FIGHTER II utilizaba los 6 botones del mando para recrear los controles originales del arcade.

Super Nintendo tenía un pad muy cómodo, con cuatro botones en el frontal, que además añadió los **botones L y R** en la parte superior. Se mantiene así la posición de las manos de los pads tradicionales, pero con los dedos índice podemos pulsar dos botones más. Resultaba muy útil para derrapar en los juegos de conducción (*F-Zero*) o rotar el escenario (*Super Probotector*).



1997 El joystick analógico

El mando de **Nintendo 64** introdujo un enorme avance para ganar precisión en los juegos en 3D: **la palanca analógica.** Mientras que la cruceta digital solo es capaz de transmitir dos estados de información (o se mueve o está parada), el joystick analógico registra con qué intensidad nos desplazamos. El diseño del mando, por otra parte, dejaba bastante que desear: la posición de las manos es extraña, ya que los botones de la parte izquierda son prácticamente inaccesibles, y además el joystick es bastante frágil y necesita estar centrado cada vez que arrancamos un juego. Para manejar la cámara en los juegos 3D (o desplazarnos) tenemos que utilizar cuatro botones adicionales.

EL MANDO ANALÓGICO estaba disponible en diferentes colores, una seña de identidad de Nintendo.



SUPER MARIO 64 hacía un gran uso del control analógico en la exploración tridimensional.



1997 La vibración

En la ranura inferior del mando de **N64** se podía insertar **el Rumble Pak,** un periférico a pilas que añadía vibración en títulos como *Lylat Wars* o *Perfect Dark*. Para salvar la partida en el Controller Pak debíamos quitar este cartucho. Títulos como *Wave Race* o *Super Mario 64* fueron relanzados meses después en versiones compatibles.



LYLAT WARS (en Japón *Starfox 64*) fue el primer cartucho compatible con la función de vibración.

1997

El doble stick

Sony incorporó la vibración y **dos sticks analógicos** en su Dual Shock para **PlayStation**. Estas funciones permitían mover a nuestro personaje y la cámara simultáneamente o girar con una palanca y acelerar con la otra en *Gran Turismo*. También introdujo los botones L3 y R3, presionando los sticks.



GRAN TURISMO nos permitía utilizar una palanca para acelerar y otra para girar.

EL DUAL SHOCK incorporaba dos sticks analógicos y vibración.



2003

Detección de movimientos

Antes de Wii y Kinect, Sony experimentó con un juego que no necesitase mandos, utilizando para ello la cámara **Eyetoy** de **PS2.** Los primeros pasos de esta "realidad aumentada" fueron muy populares entre el público más joven y sentaron las bases de PSMove.



LA CÁMARA EYETOY nos permitía controlar minijuegos con nuestro cuerpo. Se conectaba en el puerto USB de la consola.



2005 Instrumentos musicales

Los pioneros fueron *Beatmania* (con una mesa de mezclas) *Samba de amigo* (maracas) y *Guitar Freaks*, pero la auténtica explosión de los juegos musicales se produjo con **Guitar Hero** para **PS2** y su guitarra Gibson Sg. El código de colores del mástil ya es todo un símbolo. Luego le siguieron baterías, bongos, pianos, mesas de DJ...



METROID PRIME HUNTERS aprovechaba la pantalla táctil para suplir la ausencia de un segundo stick de control.

2005

La pantalla táctil

Nintendo volvió a innovar, en esta ocasión con la **portátil DS** y su doble pantalla **con controles táctiles.** La pantalla inferior, que solo es sensible en un punto, se usó para suplir la ausencia de un segundo stick y para facilitar la interacción con menús e inventarios. El primer modelo de DS incluía un stylus y una pieza de plástico que se adaptaba a nuestro pulgar y que hacía que el control resultase más natural.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Y aquí tenéis la última parte que enseño de mi cuerpo, mi espalda. El mes que viene, con motivo del 20 aniversario, o juro que me mostraré de cuerpo entero, de frente y sin taparme nada de nada.

Pasión por lo retro

@Hola, Yen, me encanta vuestra revista, es la primera vez que te escribo. Me encantan los juegos arcade y hace poco encontré en internet un titulo para Wii llamado *SNK Arcade Classics Vol. I.* Al parecer, este juego esta formado por muchos de los clásicos de SNK. El problema es que yo solo he jugado a *Metal Slug*, un juego buenísimo en mi opinión, pero dime:

■ ¿Los demás juegos que incluye merecen la pena?

Desde luego, sobre todo si te gusta la lucha, puesto que entre los 16 juegos que se incluyen están clasicazos como *Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown* o *King of Fighters 94*, pero también algunas joyitas de otros géneros, como *Baseball Stars*, el mítico shooter *Last Resort* o el inolvidable *Superside Kicks 3*.

■ En un número anterior vi que recomendaste la tienda Chollogames para encontrar juegos y consolas descatalogadas, ¿Puedes recomendarme alguna otra tienda para encontrar algo retro?

Ésta: www.sanvishop.com.

Anita Linares



ART OF FIGHTING es uno de los 16 clásicos que aparecen en la recopilación *SNK Arcade Classics Vol. 1* que está disponible para Wii, PS2 y PSP. Junto a él, otros mitos de la lucha y joyas del calibre de *Metal Slug* o *Last Resort*.

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué se sabe de Resident Evil 6? ¿Cuándo llegará?

■ Saludos Yen. Me encanta la saga Resident, y llevo tiempo pensando cuándo y cómo será el próximo juego. Gracias majete.

Pues todo apunta a que será presentado en el próximo Tokyo Game Show que se celebrará a mediados de septiembre. Capcom, muchas veces por boca del propio Kenji Inafune, el responsable de la saga, ha reiterado que su intención es lanzarlo lo antes posible. Así que si es verdad que se presenta ahora, supongo que podríamos tenerlo para 2012. Y en cuanto a cómo será, también Capcom ha confirmado que esta nueva entrega volverá a los orígenes de la saga, es decir, que estará mucho más orientado al terror, la aventura y la exploración y menos a la acción pura y dura, como en el 4 y el 5. El clamor popular parece que ha tenido efecto.

Einar Castillo

Juegos de Wii en Wii U

@¡Hola, Yen! Me llamo Pablo. Es la primera vez que os escribo, aunque soy seguidor de vuestra revista desde hace un año. Me gustaría que contestaras a mis preguntas, gracias:

■ ¿Se sabe algo sobre algún nuevo *Monster Hunter* para España? Me da igual que sea una nueva entrega u otras que ya hayan salido en Japón (ya sea la saga *MH Frontier* o *MH Portable 3rd*).

Como dije el mes pasado, Capcom le ha pasado la pelota tanto a Sony (*Portable 3rd*) como a Microsoft (*Frontier*). De momento no hay un respuesta, pero yo no perdería la esperanza.

■ ¿Habrá juegos de Wii compatibles con Wii U, como *Monster Hunter Tri* por ejemplo? Y si es así, ¿se podrán utilizar las características de Wii U en esos juegos como la cualidad de Wii U para apagar la tele y jugar en el mando?

A ver, la consola será retrocompatible, eso significa que cual-



EN ESTA IMAGEN DE CLOUD podéis apreciar los "dientes o bordes de sierra" (jaggies en inglés) provocados porque la calidad de la figura no está a la altura de la resolución de la pantalla. Cuanta mayor calidad, menos se nota.

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

quier juego de Wii podrá ser jugado en Wii U. Ahora bien, serán los juegos tal cual, sin ninguna novedad jugable, como mucho alguna mejora visual. Lo de que se pueda jugar solo en la tableta no lo ha especificado Nintendo, pero por cuestiones técnicas (uso del mando Wiimote, etc) parece complicado.

■ Estoy pensando en comprarme el videojuego *Brink* para la Xbox 360 y leí una opinión sobre el juego en el que se mencionaban los bordes de sierra. Mi pregunta es esta: ¿Qué son los bordes de sierra? ¿Me podrías poner una imagen de ejemplo?

Bueno, más bien se suelen llamar dientes de sierra o efecto jagging. Es un "defecto" que se da en los juegos que usan imágenes poligonales (hoy en día, casi todos), cuando los bordes de las figuras se ven escalonados debido a que la imagen tenga poca resolución o no se hayan aplicado filtros como el anti aliasing para "encubrirlos". Eran más comunes en la era de PSOne.

■ ¿Para que sirven los Data Pads de *Halo Reach*?

Son elementos que puedes encontrar a lo largo del juego (hay 19) y que te aportan información acerca de la historia.

■ Mi última pregunta: ¿Cuándo se lanzará *Soul Calibur V*?

En 2012, pero no se ha dicho cuándo exactamente.

Pablo Oria Sánchez

« LOS JUEGOS DE Wii SE PODRÁN JUGAR EN Wii U PERO EN PRINCIPIO SIN USAR LAS NUEVAS POSIBILIDADES »

Juegos clásicos descargables

@ Hola, Yen. Aquí sigo un mes más, fiel desde el principio y muy agradecido porque me publicasteis mis preguntas hace tiempo. Después de tantos años leyendo la revista me hizo mucha ilusión participar y ver mi nombre. A ver si tengo suerte y se publican estas, ahí van:

■ ¿Sacará Sega, ahora que están publicando juegos de Dreamcast, *Shenmue I* y *II* en Live o Network? ¿Traducido sería difícil ya, no? ¿Para cuando *Sonic Adventure 2*?

Que salga no lo descarto; traducido, ni en broma. No hay noticias sobre una posible llegada de *Sonic Adventure 2*, pero ya que han sacado el primero es probable que lo veamos en breve.

■ ¿Será posible con PS Vita descargarse juegos clásicos, como *Final Fantasy VII* o *Metal Gear Solid*, a través de Network? ¿Quién los tenga descargados ya para PS3 o PSP, podrá "repescarlos" de alguna forma?

Sony no deja de decir que su catálogo online de PS Vita será inmenso, así que doy por hecho que sí estarán. Y sobre la "repesca", Sony ya ha dicho que lo va a permitir, pero aún no ha explicado cómo.

■ Por último, ¿tiene intención Nintendo de sacar sus juegos de Gamecube o consolas clásicas (SNES, NES,...) para poder descargarlos en Wii U?

Seguro, dalo por hecho.

Miguel Navarrete



NBA 2K12 llegará a las tiendas en octubre a pesar del más que probable cierre de la NBA este año. Quizá por eso el juego ofrecerá un modo dedicado a los partidos y jugadores históricos, para jugar con Jordan, Johnson, Jabbar, etc.

Preocupado por el cierre NBA

@ ¡Hola, Yen! Tengo unas dudas que me gustaría que me resolvieras, por favor.

■ Hace tiempo oí que salía una edición remasterizada de *Splinter Cell* que contenía los 3 primeros juegos. Hace mucho que no sé de ella. ¿Saldrá finalmente?

Acaba de llegar a las tiendas online, así que seguro que pronto lo hará en tiendas "físicas".

■ ¿*NBA 2K12* acabará saliendo en las tiendas con todo eso »

vuestra OPINIÓN



Nintendo, un paso por detrás

Javier Tovar

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Nintendo, compañía de nuestra afición a los videojuegos que hoy en día es sinónimo de revolución, desde la pantalla táctil de la DS hasta el sensor de movimiento de la Wii, hasta la venidera Wii U, que promete romper moldes con su nuevo hibrido entre pad tradicional y tablet. Hasta aquí todo bien, pero hay algo que me corroe por dentro de todas estas consolas: su potencia grafica. Wii se quedó con unos gráficos de generación anterior. ¿Os imagináis una Wii con gráficos de 360 o PS3? Hubiera sido una apuesta segura y ganadora, con una potencia que le hubiera permitido quedarse con los multiplataformas pero con el aliciente de los juegazos "made in Nintendo" y el sensor de movimiento. No hay excusas, es una compañía que gana muchísimo dinero, y puede permitirse potencias graficas de última generación de sobra. Puede sorprendernos Wii U, pero en cuanto las nuevas consolas de Sony y Microsoft salgan al mercado, volverá a quedarse, como Wii, amargada y atrasada gráficamente. Me encanta Nintendo, y soy feliz poseedor de Wii, 3DS, y seguramente Wii U, pero veo que como esto siga así, Nintendo siempre va a estar un pasito por detrás.

Yen: Nintendo siempre apuesta por consolas a precio asequible y eso limita sus prestaciones. De todos modos, tan mal no le ha ido cuando Wii ha sido la consola más vendida de esta generación.

vuestra OPINIÓN



Juegos de PS2 en Vita

Chema Lajarín

Leyendo el "Teléfono Rojo" del nº239 se me encendió la luz. Comentas que Sony no se plantea la famosa retrocompatibilidad con PS2 y que quiere crear una gran tienda online. Esa es la cuestión. Sacarnos el dinero. Es vergonzoso que la primera versión de la consola sí permitiese el jugar con los discos de la PS2 y que después la anularan. Seguro que es una cuestión sencilla de software. Pero claro, poniendo los títulos en la tienda virtual a 3'99 € (o lo que quieran) se aseguran los ingresos. Muchos tenemos bastantes juegos que nos apetece rejugar: *Metal Gear 3*, el *Ico*, *Silent Hill 3*... y no podemos porque la consola se rompió. Así que ahora tenemos en las estanterías como objetos inservibles muchos juegos. Podemos comprarlos en la tienda de nuevo o, maravillosa y lucrativa idea, comprar las nuevas versiones remasterizadas, HD y todo eso para Play 3. Como los *Silent Hill* o los *Ico / Shadow of the Colossus* que salen próximamente. Me parece que tienen poca consideración con los jugadores que somos fieles al sello Sony, que andamos con ellos desde la PlayStation. Nos sentimos estafados, esto no se hace.

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: A ver, que una compañía quiera hacer negocio es comprensible. Pero la "retro" de PS Vita con PS2 es algo difícil... Sony ha dicho que permitirá trasladar las compras ya hechas a PS Vita. Algo es algo.

« LOS RUMORES DEL ANUNCIO DE GTA V CADA VEZ SON MÁS INSISTENTES. ES POSIBLE QUE INCLUSO SE HAGA ESTE AÑO »

del "lockout"?

Sí, el juego saldrá igualmente aunque no haya liga. Además, van a darle mucha importancia a los modos "históricos".

Ferran Granes

El anuncio de GTA V

@Hola, Yen. Soy seguidor de la Hobby y tu sección desde hace mas de 13 años, espero que puedas resolver mis dudas.

■ **¿Qué se sabe de un nuevo *Grand Theft Auto*? Ya es demasiado tiempo sin ni un dato fiable, lo único que espero es que después de tanta espera merezca la pena, porque *Gran Turismo 5* esta bien, pero tanta espera para que luego no fuese tanto como esperábamos...**

Todo el mundo da por hecho que el anuncio será pronto. Hay quien dice que este año e incluso en la Gamescom (que cuando leáis estás líneas ya se habrá celebrado). Yo también estoy seguro de que será pronto, pero me da que esperarán para principios del año próximo, puesto que a estas alturas no parece que tenga mucho sentido, con la campaña navideña tan cerca. Y, con todos los respetos, la Gamescom no me parece una feria de suficiente entidad habiendo tenido el E3 hace nada. Es más, Rockstar casi nunca utiliza las ferias para realizar sus anuncios

■ **¿Se sabe cuántos coches va a tener el inminente *Driver: San Francisco*?**

128, con diferentes modelos de Aston Martin, Cadillac, Ford, GMC, Lamborghini, etc.

■ **Estoy pensando en comprarme *L.A. Noire*, pero todavía me falta saber si es posible disfrutar de la ciudad libremente, sin estar metidos en misiones.**

Si te refieres a si es un sandbox, no, no lo es, aunque dispones de cierta libertad cuando vas en coche para recorrer la ciudad.

■ **A mi novia le encanta el clásico de los tanques *Battle City*. ¿Existe algún recopilatorio para PSOne, PS2, PS3 o PSP que lo incluya?**

No, que yo sepa, solo está en Consola Virtual de Wii.

Roberto Álvarez Älvarez (León)

Esperando a Metal Gear HD

@*Metal Gear Solid* es una saga interesante. De hecho, tenía el 2 y el 3 y para PS3 el 4, que está muy bien pero el final me entristeció. Soy uno de los fan numero 1 de vuestras revistas, cada mes me cojo la vuestra.

■ **Y la pregunta es, ¿tú crees que tendrá éxito el anunciado *Metal Gear Solid HD collection*? Ya que contiene el *Metal Gear Solid 2* y *3* más uno de ordenador, *Peace Walker* y las demás entregas fueron un éxito. Muchas gracias por atenderme.**

No lo creo, estoy seguro. *Metal Gear* es uno de esos juegos que deja huella, y todos los que los hemos jugado siempre nos apetece recordar la experiencia. Para colmo, llegará a precio reducido, y encima Kojima ha confirmando que *Peace Walker* (de PSP, no de ordenador) y *Snake Eater* estarán a 60 frames por segundo. ¡Gracias, Hideo!

Daniel Martínez

Dudas sobre PSVita

@Hola, soy fan de vuestra revista desde hace mucho, no me pierdo ningún número y esta es la primera vez que os escribo por que tengo algunas dudas sobre PS Vita que solo Yen me puede responder. Ahí van:

■ **¿Cuándo será exactamente su lanzamiento?**

En 2012, quizá en marzo.

■ **Si me compro la versión 3G, ¿tengo que contratar aparte una conexión 3G con otra compañía?**

Tienes que contratar la conexión a Internet, si no, no podrás conectarte a menos que estés en un lugar con wi fi.



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION recogerá las entregas 2 y 3 de PS3 más *Peace Walker* de PSP. Las nuevas versiones en alta definición tendrán una calidad excelente, y tanto *Peace Walker* como *Snake Eater* estarán a 60fps..

■ Teniendo en cuenta el precio de la 3DS, ¿vale la pena?

Teniendo en cuenta que 3DS ahora vale menos... son dos propuestas diferentes, pero desde luego PSvita promete unas prestaciones estupendas.

■ ¿Qué juegos me recomiendas para cuando salga a la venta?

Si sale *Uncharted* desde el primer día, hazte con él sin pensarlo. De todos modos habrá que ver el catálogo final de lanzamiento.

Pol

Disparos con Move

@Hola, Yen. Esta es la primera vez que escribo y tengo un par de preguntas:

■ He visto los nuevos fusiles de Move y no sé si comprarme el Rifle P3 Move Gioteck de 30€ o el CTA Digital Playstation 3 Move Assault Rifle de 60€ (este no necesita Move Subcontroller). Solo quiero el move para shooters.

Teniendo en cuenta la diferencia de precio, creo que te merece la pena hacerte con el de Gioteck, porque aunque solo lo quieras para los shooters, siempre tendrás la opción de usar el Move Subcontroller para otros juegos. Además el de CTA no es exactamente un mando para Move, sino una adaptación más forzada.

■ ¿Se sabe algo sobre algún nuevo *Mafia*?

El creador de la serie, Dan Vavra, ha creado un nuevo estudio, y su primer juego va a ser un RPG, así que por ese lado nada. Puede que Take Two decida retomar la saga con otro estudio, pero dado que los resultados no fueron muy buenos, tengo mis dudas.

■ Y la última: me ha encantado *Assassin´s Creed*, tanto el juego como la película. ¿Se sabe de alguna nueva peli de *AC* con Ezio?

Ubi tiene previsto llevar la saga al cine con actores reales. Y en cuanto a las películas de animación, puede que sigamos viendo más capítulos y... en alguno tal vez sea Ezio el protagonista.

Alberto Junior



EL RIFLE MP-5MR PS MOVE de Gioteck es una buena opción para los juegos de disparo. Requiere el uso del Move Subcontroller, pero cuenta con un diseño muy espectacular y su precio es bastante razonable. En Game, 27 euros.

Las notas de Tomb Raider

@¡Hola, Yen! Soy un gran seguidor de vuestra revista desde hace ya unos años y no es la primera vez que os escribo, ¡Espero que esta vez sea la buena! Soy un gran fan de la saga *Tomb Raider*, muchas gracias de antemano y aquí tienes mis preguntas:

■ Me gustaría que me dijeras las notas que le pusisteis a los *Tomb Raider* (Algunos salieron antes de la creación de la revista así que sólo las que tengas).

Te equivocas, no ha salido ninguno antes de la creación de la revista. El primero salió en el número 62, así que fíjate si llevábamos tiempo ya en el quiosco. Pues ese primero llevó un 94, el II llevó un 97, el III un 94, el IV *The Last Revelation* un 97, *Chronicles* (aún PSX) un 85, *Angel of Darkness* (PS2) un 90, *Tomb Raider Anniversary* un 90 (en PS2), *Tomb Raider* ▶▶



TOMB RAIDER MEMORIES es un curioso proyecto realizado por un fan y que cuenta con la aprobación de Eidos, Square y Crystal Dynamics. Realizado con el motor Unreal para PC, su distribución será totalmente gratuita.

Legend un 93 (PS2/Xbox) y *Tomb Raider Underworld* un 91 (PS3/360).

¿Se conoce alguna información más del próximo *Tomb Raider* o si está confirmada su aparición en las próximas ferias?

Se seguirán enseñando imágenes porque aun queda bastante para que salga. No ha habido más información relevante desde que publicamos el reportaje.

¿Me puedes dar información sobre *Tomb Raider Memories*?, Un juego hecho por fans con motores de última generación que fue presentado a Eidos, Square Enix y Crystal Dynamics, y le han dado el visto bueno.

Pues se trata de un juego que está desarrollando un fan, Andrew Croft (Andrés Martínez) para PC y que cuenta con el beneplácito de Eidos y Cristal Dynamics pero con la condición de no ser un producto comercial, sino totalmente gratuito y sin ánimo de lucro. Si quieres más información entra en su página web http://tombraidermemories.croftgeneration.com/

Álex López (Málaga)

Monta tu propio parque

@¡¡¡Holaa!!! Hola, Yen. Felicidades por los 20 añitos, mi pregunta seguro que no la ha preguntado nadie. Es esta:

¿Me aconsejas videojuegos de montar tu propio parque de atracciones como *Thrillville 2* ó *1* (y que sea de PS3 , Wii o DS)?

Tienes un *Theme Park* en DS, y un *Thrillville: Off the Rails* tanto para Wii como para DS. No hay mucho, la verdad.

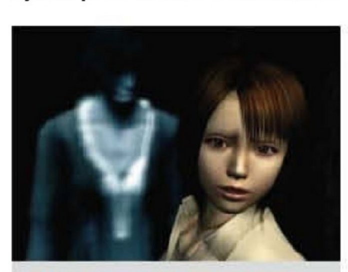
¿Me aconsejas videojuegos para PS3 de aventura como *God of War III*, *Castelvania Lord of Shadown* o *Alice: Madness Return*?

Pues tienes a patadas: *Red Dead Redemption*, *Assassin´s Creed*, *Uncharted*, *Metal Gear*...

Miguel Carrillo Rosales

Le gusta Project Zero

@Hola, Yen. Hace bastantes años que te sigo, y no es la primera vez que te escribo. Como siempre me has sido de gran ayuda pues vuelvo a molestarte un poco.



PROJECT ZERO IV: THE MASK OF THE LUNAR ECLIPSE es la entrega del juego de terror que salio en exclusiva para Wii, pero que solo ha sido lanzado en Japón. Se ha confirmado que no saldrá en occidente.

A ver, soy un gran fan de la saga *Project Zero*. Aquí en España salieron los 3 primeros, pero *Project Zero IV: The Mask of the Lunar Eclipse* solo ha salido en Japón y para Wii. Supongo que al ser un juego bastante oriental no tiene previsto traerlo por aquí así que si me lo comprara ¿Habría alguna forma de jugarlo en mi Wii europea?.

No, ninguna. ¡Es una pena!

Seguimos, me he pasado *Portal 2* (por cierto, gran juego). Me lo compré porque lo recomendabais, y habéis acertado... ¿La pregunta es el I existe y si es así se puede conseguir aun?

El primer *Portal* se creó como un "experimento" dentro del recopilatorio *The Orange Box*, que está en PS3 y 360. También tienes el descargable *Portal: Still Alive*, que está muy bien.

El otro día leí que Konami iba a sacar los *Metal Gear* en HD pero me sorprendió ver que el I no, que iban a ser el 2, el 3 y *Peace Walker*. ¿Sabes la razón y si piensan remasterizar el I también?

Supongo que porque remasterizar un juego de PSX y que luzca en PS3 y 360 es complicado (aunque podían haber aprovechado la versión GameCube). Quizá sea porque el juego está disponible en PSN.

¿Y por qué a Konami le cuesta tanto doblar los juegos y ya hasta traducirlos? Porque es una pena que un gran juego como *Parasite Eve 3* de PSP ni lo hayan hecho.

Tu lo has dicho, porque "cuesta"... mucha pasta.

Otra cosa, ¿cómo va el nuevo *Devil May Cry*? Salieron las imágenes del nuevo Dante pero poco más se ha vuelto a saber, ¿no?.

Llega la información con cuentagotas, da la sensación de que las protestas de los fans por el nuevo aspecto les ha hecho mella. De todos modos su fecha está prevista a lo largo de 2012.

Y por último, soy un fan de *Maximo* ¿Alguna novedad sobre algún juego nuevo? Muchas gracias por tu atención y a seguir igual de bien.

Gracias, hombre. Pues ninguna, ya hace muchos años que no se ha vuelto a hablar del juego.

Raúl Cejas López

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@El otro día me fui a comprar un mando para la PS3 y entonces vi muchos juegos raros, que ni siquiera los había visto antes (ni en la revista , ni en hobbynews, ni en internet...) Mi pregunta es ¿Por qué nos ponen en España videojuegos que no conocemos? ¿No nos lo pueden anunciar antes en la tele , en Internet ...? A lo mejor es divertido , pero que lo digan antes... ¡por favor!, dime que he ganado la camiseta, Gracias. Me gustaría conoceros, Adios.

Yen: Será una maligna conspiración para volvernos locos. O eso, o entraste en una charcutería.

@Ya he descubierto quien es Yen: ¡es Dani! No tengo ninguna prueba de que es él, pero tengo una corazonada. ¡¡¡Es el tío mas cachondo de hobby!!! P.D. Si lo publicáis es porque le he hecho la pelota a Dani y es Yen. Si no lo publicáis es porque sabéis que le he descubierto y entonces también sabré que es Yen. Si me respondéis con una evasiva también sabré que es Yen. No tenéis escapatoria. Pase lo que pase, Dani es Yen.



Yen: Vamos, que aunque Dani no sea Yen, es Yen porque tu lo digas. Hay que "joerse"...

✉¿Cómo se puede escribir al "¡Que Me Dices!"? ¿Hay alguna dirección de correo para escribirle o simplemente tienes que decir alguna tontería (como la que he escrito yo en este apartado)?

Yen: ¡Mira, lo has conseguido! ¿Por qué crees que habrá sido?

@Dime Yen, ¿Quién crees que es más fuerte, Chuck Norris o Duke Nukem?.

Yen: A patadas voladoras, Chucky. A decir tacos, Duke.

¡CONCURSO!



INVASIÓN A LA TIERRA

Te **REGALAMOS** una PS3™

... y **5** Blu-ray de **INVASIÓN A LA TIERRA**

INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo es principio

RESISTANCE 3
DISFRUTA EN EXCLUSIVA DE LA DEMO DEL JUEGO EN PLAYSTATION 3 CON TU BLUE-RAY DE INVASIÓN A LA TIERRA

CÓMO PARTICIPAR:

Envía un mensaje de texto al **27363** desde tu móvil poniendo: **HCINVASION** (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: **HCINVASION** (espacio) **indispensable** (espacio) **pacoruizc/lopez4badajoz**

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Axel Springer, S.A. tel 902 11 13 15 www.axelspringer.es. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 25 de agosto al 25 de septiembre de 2011

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de septiembre de 2011

COLABORAN:

micromanía









Que viene el cambio...

PS2, Xbox y GameCube estaban en el tope de su popularidad, mientras llegaban sorprendentes portátiles. Teníamos que abarcarlas todas y también hablar de las consolas next-gen. Los reportajes y los especiales de noticias se multiplicaban.



Nº 171 Diciembre 2005
¡Ahora sí que sí! Con 284 páginas en total, este es el número más grande de la historia de Hobby. Ah, y llegaba Xbox 360...

El mercado de los videojuegos estaba sumido en una gigantesca revolución de la que empezaban a participar más y más usuarios. La cosa ya no iba solo de *Super Mario*, *Prince of Persia*, *Need for Speed* o *GTA* estaban en boca de todos, mientras que estrategias como las de *Singstar*, *Eyetoy* o las licencias de películas ampliaban aún más el mercado. Por su parte, las consolas portátiles iniciaban una segunda juventud. DS era el regalo estrella de las Primeras Comuniones.

→**EL FUTURO DE LAS CONSOLAS** era lo que más inquietudes nos despertaba en estos años. La nueva generación estaba a la vuelta de la esquina e hicimos todo lo posible por arañar cada nuevo dato, cada nombre en clave que iba surgiendo... El cambio generacional comenzaría en diciembre de 2005, con la llegada de Xbox 360. Pero los jugones aún tenían mucho por descubrir en las consolas de la época. En esos años se popularizaron las comparativas *FIFA* contra *Pro*, los pre-análisis de títulos como *GTA San Andreas*... Las distribuidoras cogieron el gusto a lo de regalar vídeos, así que no paramos de daros video-CDs y DVDs con tráilers. Que la banda ancha para ver videos todavía era un lujo...



Nº 150 Marzo 2004
En un reportaje hablábamos de los primeros datos sobre la nueva generación: Xbox 2, N5 y PS3. Al menos con el nombre de esta última acertaron.



Nº 157 Octubre 2004
Otro hito. No solo comentábamos en profundidad *FIFA 2005*, sino que también dábamos un disco con una demo del juego. Y Morientes en portada.



Nº 164 Mayo 2005
Zelda Twilight Princess estaba en gestación y nosotros fuimos los primeros en jugarlo y mostrarlo en un reportaje. ¡Fue una exclusiva mundial!



QUÉ PASÓ EN EL MUNDO

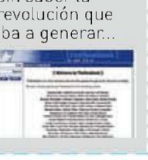




23 de enero: La sonda **Mars Express** detecta restos de agua en Marte. ¿Hubo vida allí alguna vez?

Febrero: El jovencito universitario Mark Zuckerberg funda la red social **Facebook**, sin saber la revolución que iba a generar...





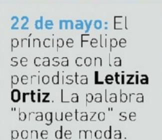


11 de marzo: Varios trenes estallan en el mayor **atentado** de la historia de España.



14 de marzo: El PSOE gana las elecciones generales. Unos días después, **ZP** es elegido presidente.

22 de mayo: El príncipe Felipe se casa con la periodista **Letizia Ortiz**. La palabra "braguetazo" se pone de moda.







21 de junio: Una persona viaja al espacio en un **vuelo contratado** por primera vez. No le salió barato, suponemos.



13 de agosto: **Olimpiadas de Atenas**, en los que España logra 19 medallas. Estas eran sus mascotas...



Nº 154 Julio 2004

El E3 en compacto

Para cubrir mejor la feria E3 del año 2004 decidimos llevarnos una cámara de vídeo y compartir con vosotros lo que grabamos en un Vídeo-CD (ni siquiera se hablaba aún del Blu-Ray, qué le vamos a hacer). Además de la "visita virtual" a la feria, incluimos varios tráilers de los juegos más relevantes. La experiencia gustó tanto que repetimos los años siguientes.





Nº 156 Septiembre 2004

¡Agüita con el tuning!

Ya se ha pasado un poco de moda, pero en 2004 y 2005 el concepto del "tuning" pasó de ser algo más propio de "bakalutis" a ser lo más molón del momento, gracias al auge de títulos como *Need for Speed* o *Juiced*. Nosotros le dedicamos un par de reportajes e incluso hablamos con los maestros en la materia.

Nº 159 Diciembre 2004

Welcome to the jungle

Muchos títulos dieron que hablar esos dos años, pero ninguno como *Grand Theft Auto San Andreas*. Su enorme calidad le sirvió para arrasar en ventas y obtener un 97 en Hobby (la nota más alta de esos dos años) y que le dedicáramos reportajes especiales y hasta una carpeta. ¿Habéis encontrado ya al Bigfoot?









Nos 167-170 De agosto a noviembre 2005

Imaginación contra el fraude

La piratería nunca ha dejado de dar la brasa, pero en aquellos tiempos causaba estragos con el famoso chip de PS2. Por eso ideamos el Concurso Antipiratería, en el que diseñabais carteles en contra de esta práctica. Los ganadores se publicaron en la revista y hubo más ediciones del concurso.

EL TESTIMONIO

Creciendo juntos



Por David Martínez

Redactor de Hobby Consolas desde 1998.

➔**Mi hermano me decía que no "profesionalizase" los juegos,** y mira por dónde, ya han pasado trece años desde que comencé a escribir en la revista. Más de una década, en la que no ha habido un solo día que me despertase sin ganas de ir a trabajar. Los comienzos fueron duros. En primer lugar, porque cuando me avisaron en el colegio mayor de que tenía una llamada de Manuel del Campo, entré tan deprisa en la cabina de teléfono que me clavé el picaporte en la mano. Años después, resultó más doloroso dejar la carrera (a falta de un curso) para dedicarme completamente a los videojuegos. Pero cada vez estoy más seguro de que tomé la decisión acertada.

➔**Recuerdo que hice las primeras pruebas con *K.O. Kings* y *Kensei: The Sacred Fist* para PSOne,** y que mi primer trabajo publicado fue una preview de *Asterix*. A partir de ese momento, son incontables los juegos que han pasado por mis manos para ser analizados en ¡más de 150 números! Siempre he tratado de ser objetivo, pero después de invertir tiempo y esfuerzo para sacarles todo el jugo, le he cogido cariño a casi todos. Por no hablar de las personas con que he compartido este trabajo. Mis compañeros que continúan "en las trincheras" y algunos que siguieron otros caminos, como Roberto, Sergio, Ricardo, Miguel Ángel, Bea... todos me han enseñado algo. ¡Incluso jugando los partidos de *Pro Evolution Soccer* de los viernes por la tarde!

➔**A veces bromeo con que este trabajo me ha dado un currículum de agente secreto,** desde un rally por el desierto, en Dubai, a pilotar un tanque, saltar en paracaídas o realizar un entrenamiento militar con los SAS. ¡Hasta tengo mis primeras horas de vuelo a los mandos de un helicóptero! Me ha abierto las puertas de la mansión Playboy (necesitaría otra columna para contároslo con detalle), del Rancho Skywalker, de los estudios de Disney-Pixar y del paddock de F1 en Silverstone. Y me ha dado la oportunidad de conocer a gente tan brillante como Miyamoto, Kojima, Mizuguchi, Itagaki, Yamauchi, Inaba, Suda 51... más estrellas de las que puedo recordar.

➔**No hay palabras para describir lo que significa Hobby Consolas para mí.** Recuerdo comprar el número 1 (que aún conservo) y "devorarla" todos los meses a partir de entonces. Guardar los primeros regalos, como el holograma de *Super Mario World*, el switchstix (se llamaba así) o el pin de *Sonic 2*, como oro en paño, y memorizar hasta los pies de foto... Esta revista me ha dado mucho, pero, a cambio, me dejo un poquito del alma en cada uno de los números, podéis apostar por ello. Y lo mejor de todo ha sido encontrarse con los lectores que comparten mi pasión por los juegos. Ojalá sigamos juntos este camino durante otros 20 años, como mínimo.



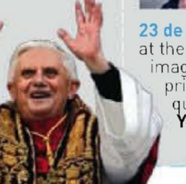


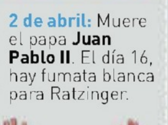
19 de enero: se presenta el **Airbus 380**, el avión comercial más grande de todos los tiempos.



13 de febrero: el edificio **Windsor** de Madrid cae pasto de las llamas.

2 de abril: Muere el papa **Juan Pablo II**. El día 16, hay fumata blanca para Ratzinger.

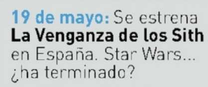




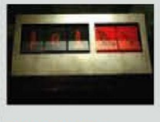
23 de abril: "Me at the zoo" (en la imagen) es el primer vídeo que se sube a **Youtube**.



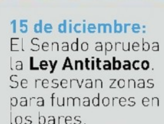
19 de mayo: Se estrena **La Venganza de los Sith** en España. Star Wars... ¿ha terminado?







12 de junio: Se emite el primer capítulo de la serie **Perdidos** en la primera cadena de Televisión Española.



15 de diciembre: El Senado aprueba la **Ley Antitabaco**. Se reservan zonas para fumadores en los bares.







LAS CONSOLAS

Me juzgas por mi tamaño... y no deberías

Las consolas portátiles dejaron de ser las "hermanas pequeñas" de las de sobremesa. Los sistemas que llegaron en estos años se comieron una enorme porción del mercado.



Compañía **Nokia**
Lanzamiento **2003**
Precio de salida **299 €**

N-Gage La "empanadilla de Nokia" era muy potente y pretendía aunar los móviles y las consolas, pero no acabó de cuajar como ninguno de esos formatos.



Compañía **Sony** Lanzamiento **2005**
Precio de salida **249,95 €**

PSP Hasta que llegue Vita, sigue siendo la portátil estrella de Sony. Su pantalla panorámica y sus prestaciones multimedia dejaron a todos boquiabiertos cuando llegó. Su formato UMD no ha conseguido asentarse.



Compañía **Nintendo** Lanzamiento **2005**
Precio de salida **149,99 €**

Nintendo DS Partía con desventaja en cuanto a prestaciones técnicas, pero sus funciones táctiles y su doble pantalla revolucionaron el mercado. Tras sus versiones Lite, DSi y DSi XL le llegó el relevo con 3DS.

LOS JUEGOS

Adaptando e inventando géneros

La potencia de las nuevas consolas permitió disfrutar de antiguos exitazos como *Mario 64* o *Tomb Raider* en una portátil, algo impensable años atrás. También nacieron nuevas formas de jugar. ¿Quién había oído hablar de juegos de entrenamiento mental?



Para jugar en vertical
El catálogo de N-Gage no fue muy numeroso, pero sí hubo títulos de mucho nivel: *Tomb Raider*, *Splinter Cell* o los dos *Pathway to Glory* eran potentes técnicamente (más o menos, al nivel de PSOne) y sacaban partido al enrevesado teclado del aparato.





La variedad y el gusto
DS ha logrado aunar jugadores ocasionales y hardcore. Las bestiales ventas de "inofensivos" títulos como *Brain Training* han conseguido que hasta los ancianos cojan una consola. También ha habido juegos a medio camino, como *Layton* o *Phoenix Wright*, experimentales, como *Scribblenauts*...

Una Play en pequeñito
Sony quería para PSP experiencias parecidas a las de sus consolas de sobremesa. La portátil era potente y podía demostrarlo, con sagas consagradas: sus *God of War*, *GTA Stories*, *Tekken*, *Little Big Planet* o *Metal Gear* son sorprendentemente parecidos a los de PS2 o PS3. También hubo juegos distintos, como *LocoRoco*.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 106

FIFA 12 está haciendo la pretemporada para llegar en forma al inicio de la Liga. Si queréis saber sus novedades e incorporaciones, no os perdáis nuestras primeras impresiones.

PÁGINA 102

RAGE

Un futuro post-apocalíptico servirá de trasfondo para uno de los shoot´em up más prometedores que van a llegar en el tramo final del año. Nosotros ya nos hemos enfrentado a sus mutantes para poder contaros qué nos ha parecido.



PÁGINA 108

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 también entrena con fuerza para llevarse el gran duelo futbolístico del año. ¿Conseguirán sus cracks volver a lo más alto? Pasad y lo sabréis.



PÁGINA 110

F1 2011. Quizá Alonso tenga más opciones de ganar con la nueva entrega de este simulador.

EN ESTE NÚMERO...

Deporte y disparos copan nuestra sección de preestrenos este mes, así que ya sabéis: poneos en forma y afinad vuestra puntería si queréis tener éxito en vuestras próximas partidas.

PlayStation 3

Xbox 360

LA LUCHA por los escasos recursos y por la supervivencia será el eje argumental y jugable.

LAS CLAVES



1 LOS COMBATES serán muy intensos, con enemigos más listos que el hambre y un arsenal de lo más original.



2 EL APARTADO TÉCNICO será una pasada, con texturas en alta resolución, mapas gigantescos...



3 LA MEZCLA DE GÉNEROS, con elementos roleros o de sandbox, nos atrapará durante el modo historia.

7 de octubre | Bethesda | Shoot´em up

RAGE

El apocalipsis ha terminado, la superficie de la Tierra es habitable... pero después de ver cómo se las gastan los supervivientes en este juego, cualquiera diría que todavía nos queda lo peor por pasar.

EL IMPACTO DEL ASTEROIDE APOFIS dejó inhabitable la superficie de la Tierra... o casi. Varios años después, nuestro protagonista despertará en una cápsula de supervivencia del proyecto Arca, destinado a repoblar el planeta tras el cataclismo.

Nuestra primera impresión al salir al exterior (además de recibir un fuerte golpe de luz solar que nos cegará) será que, en realidad, el mundo de *Rage* está muy poblado. Por un lado tendremos a los mutantes (criaturas que irán desde simples engendros con forma humana a gigantescos bicharracos producto de la radiación), pero es que además nos las veremos con supervivientes de todos los tipos. La mayoría estarán agrupados en clanes que lucharán entre sí por el control de los recursos disponibles, pero también haremos frente a la autoridad, una fuerza altamente armada que tiene el control de la mayoría de las ciudades.

LA SELECCIÓN DE ARMAS SERÁ MUY CREATIVA: desde pistolas y escopetas hasta torretas defensivas o una especie de bumerán con cuchillas que rebanará las cabezas de nuestros enemigos con soltura. Y es que necesitaremos de todo esto y más para lidiar con la brutal inteligencia de los enemigos. Cada clan o mutante se comportará de un modo distinto (siempre bastante espabilados), flanqueando nuestras torretas, rodeándonos o cubriéndose cuando les pongamos las cosas chungas. Por eso los combates (la pieza angular del juego, aunque no la única) serán muy espectaculares. En nuestra primera partida hemos podido comprobar la contundencia, la espectacularidad y la diversión que encerrarán, obligándonos a idear una nueva estrategia en cada pequeña escaramuza.

PERO AÚN NO OS HEMOS CONTADO LO MEJOR: *Rage* será mucho más ambicioso. La variedad de situaciones estará a la orden del día, con minijuegos, carreras de coches, misiones ▸▸



LA AUTORIDAD no se andará con "tontunas". Serán de los enemigos más difíciles de eliminar.

LOS COMBATES SERÁN BRUTALES, con enemigos muy inteligentes. Algunos (como este) se lanzarán a lo loco a por nosotros, pero la mayoría usará estrategias y tácticas mucho más elaboradas para ponérnoslo difícil.

LOS DISTINTOS CLANES lucharán a muerte por prevalecer, e irán así de bien equipados para ello.

EL BUGGY nos servirá para acabar con los enemigos (si lo tuneamos) y desplazarnos de una zona a otra. *Rage* no es un sandbox, pero sus escenarios serán realmente enormes.

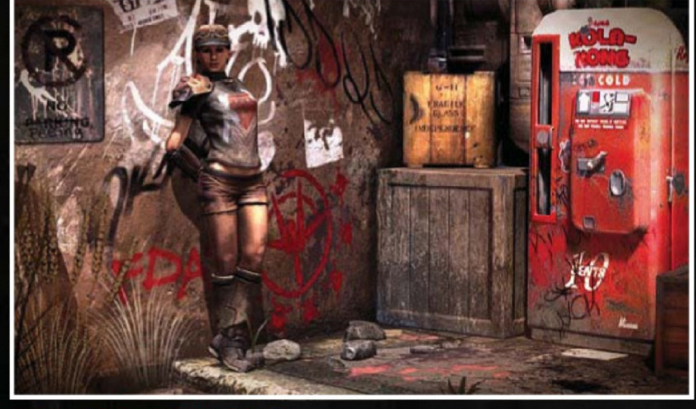
¡OJO AL DATO!

Con los mejores a bordo...
JOHN CARMACK VOLVERÁ A COMANDAR
John Carmack ha sido el programador de joyas clásicas como *Wolfenstein 3D*, *Doom* o *Quake*. Es uno de los mayores genios dentro del mundo de los shooters en primera persona.

EL BUMERÁN es nuestro arma favorita por ahora. Un lanzamiento preciso y rodarán cabezas.



PODREMOS EXPLORAR LOS ESCENARIOS a nuestro aire, bajarnos del coche en cualquier momento para investigar o para eliminar a estos enemigos tan molestos.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos permitirán acceder a nuevas misiones y aunque hablaremos con ellos, no nos "ladrillearán" con horas de diálogos.

ANTES SE LUCHABA POR EL PODER. DESPUÉS DEL APOCALIPSIS BASTARÁ CON SOBREVIVIR

secundarias, objetos coleccionables, decenas de poblados... No será un sandbox o un juego de rol en sentido estricto, pero beberá de ambas fuentes, permitiéndonos explorar a nuestro aire (aunque en las misiones sí estaremos guiados), crear objetos con lo que vayamos recogiendo o mejorar nuestras armas con nuevos tipos de munición (explosiva, eléctrica, etc.).

Para ir de un lado a otro usaremos nuestro buggy, un vehículo que podremos equipar con armas y mejoras y que será el protagonista de las partidas multijugador. Pero no se vayan todavía, que aún hay más: también podremos jugar la campaña en modo cooperativo junto a un amigo, visitando zonas y realizando misiones distintas a las del modo individual.

Por último, añadidle la experta mano de sus creadores, Id Software (inventores del género con *Wolfenstein*) y la de su nuevo motor Id tech 5, que nos permitirá disfrutar del universo post-apocalíptico más realista y sólido que se haya creado en ningún videojuego. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las sensaciones en nuestras primeras partidas no han podido ser mejores. Parece que nos encontramos ante uno de los grandes shooters del año.

EL APOCALIPSIS VA A LLEGAAAAARRR...

La pasión y fascinación de los humanos por ver su mundo destruido y tener que empezar de cero no ha escapado de los videojuegos. Aunque la tradición viene de lejos, aquí tenéis algunos de los ejemplos más destacados de esta generación.

EN FALLOUT NEW VEGAS teníamos que sobrevivir una vez más a base de Nuka-Colas radiactivas en un gigantesco mapeado y moviéndonos con total libertad. Decenas de misiones y cientos de horas de diversión asegurada.



BORDERLANDS no hizo mucho ruido en su lanzamiento, pero los que lo han jugado saben que es un auténtico juegazo. Vale que no tiene un diseño muy bonito pero ¿quién no quiere pegar tiros como en un shooter dentro de un RPG?



METRO 2033 adaptó la novela del mismo nombre en un juego de menor nivel, pero que contaba con algunos detalles muy destacables, como un argumento y una ambientación que para sí quisieran otros títulos del género.

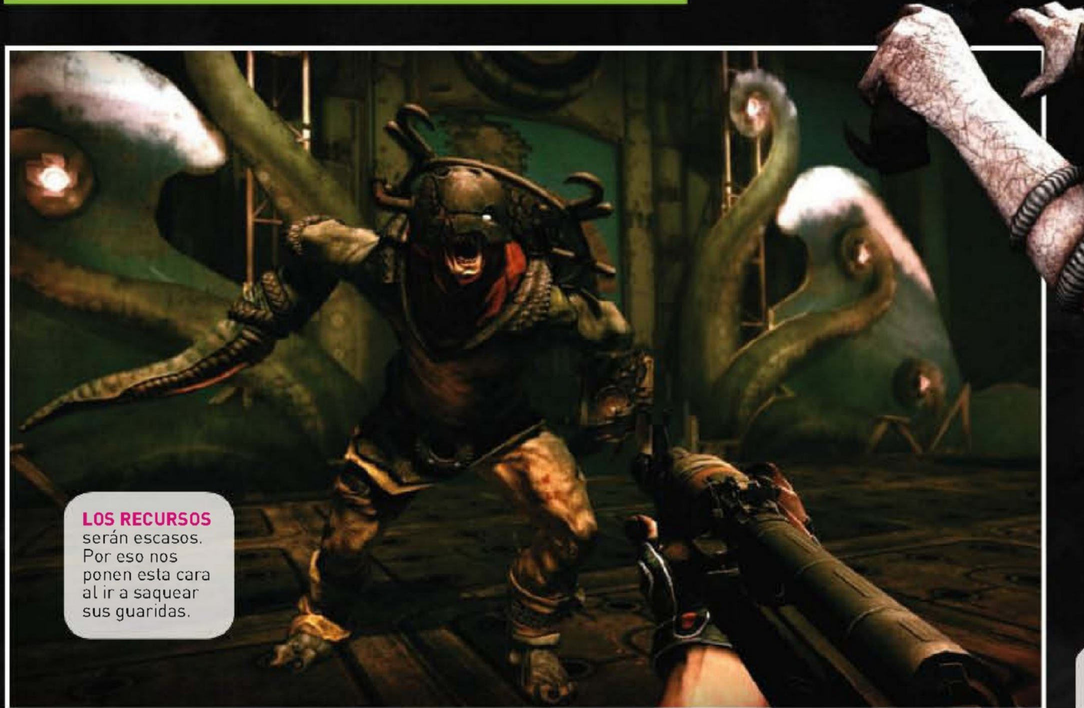




EN LAS CIUDADES tendremos tiempo para ir de tiendas, aceptar trabajos, participar en carreras o incluso en juegos de apuestas como el de esta imagen.



LA ORIGINALIDAD DEL ARSENAL nos ha sorprendido. Incluso podremos usar distinta munición en una misma arma: explosiva, eléctrica, etc.



LOS RECURSOS serán escasos. Por eso nos ponen esta cara al ir a saquear sus guaridas.

LA INTELIGENCIA de los enemigos promete ser de lo mejorcito en su género.

EL FÚTBOL DE CALIDAD está ya a la vuelta de la esquina, así que preparaos para el tiqui-taca.

■29 de septiembre ■EA ■Fútbol

FIFA 12

La pretemporada llega a su fin, y ya es hora de que los grandes aspirantes descubran sus cartas. ¿Habrá hecho bien EA su trabajo en los despachos para ser el mejor en el campo?

LAS CLAVES



1 MOTOR DE IMPACTOS. Se ha renovado para que los choques y la lucha por la posesión sean más reales que nunca.



2 LA DEFENSA TÁCTICA dificultará los goles, gracias al mejor posicionamiento de los jugadores sobre el campo.



3 LOS REGATES serán más precisos. Igual que Messi, podremos dar toques al balón en un simple palmo de terreno.

■ **EL MAYOR DERBI DEL FÚTBOL** (con permiso del Barça-Madrid) está a punto de reeditarse, y *FIFA 12* parte con la vitola de favorito. La jugabilidad de las últimas temporadas se mantendrá, pero se ha pulido con mimo merced a cambios que afectarán tanto a los gráficos como a la IA.

El nuevo motor de impactos será la novedad más apreciable. Así, las entradas, los forcejeos y las lesiones lucirán más naturales. Igualmente, la IA se va a mejorar con la "defensa táctica" y el "Pro Player Intelligence". A la hora de defender, el cambio más claro será que, en vez de entrarle a muerte al atacante, podremos recular para evitar que nos regatee. Por otro lado, habrá una clara diferencia entre la visión de juego de genios como Xavi u Özil y la de "tuercebotas" como Gago o Gatusso. La otra gran mejora afectará a los regates: se mantendrá el control en 360º, pero nos permitirá hacer fintas en espacios más reducidos.

→EL MODO CARRERA SUFRIRÁ UN GRAN LAVADO DE CARA, en especial en lo que se refiere al mercado de fichajes. Asimismo, podremos hablar con la prensa y consultar sus informaciones, además de tener que hacer frente a las temidas lesiones, que esta vez serán mucho más variadas.

El online volverá a ser la gran baza del juego. Además de poder disputar ligas y torneos, se mantendrá la opción de jugar partidos de hasta 22 jugadores, incluyendo el control manual de los porteros. La gran novedad será el llamado EA Sports Football Club, una suerte de comunidad online que nos conectará con nuestros amigos y el resto del mundo: ganando experiencia y afrontando los desafíos que aparezcan, podremos demostrar que somos los mejores y ayudar a que nuestro club favorito sea el primero de la clasificación online. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Es continuista, pero tiene todas las papeletas para ser el gran fichaje futbolístico del año.



CONTROLAR A UN SOLO JUGADOR hará posibles partidos de hasta 22 usuarios en el online. Será casi como ir al campo de vuestro barrio a echaros una pachanguita.



CON EL "PRO PLAYER INTELLIGENCE" los jugadores de más clase tendrán mayor visión de juego, regatearán mejor, definirán como auténticos "killers" del área...

LAS LICENCIAS seguirán siendo uno de los puntos fuertes del juego. Habrá Ligas y Copas de cerca de 25 países diferentes.

KARIM BENZEMA ha hecho una gran pretemporada con el Madrid. ¿Será el año de su consagración?

EA SPORTS FOOTBALL CLUB REFORZARÁ EL ONLINE PONIÉNDONOS EN CONTACTO CON MILES DE USUARIOS

¡OJO AL DATO!

Los jugadores de la Roja...
PIQUÉ Y XABI ALONSO COPARÁN LA PORTADA
Barça y Madrid vuelven a copar este año la carátula del juego. La novedad es que, tras el éxito de la Selección, este año los dos protagonistas son españoles.

LA VISIÓN JAPONESA del fútbol regresa con la intención de tomar la moqueta de vuestro salón.





1 **TEAMMATE CONTROL.** Con R3 manejaremos a los jugadores que no tengan el balón, "in game" y en jugadas de estrategia.



2 **LA IA** será más activa a la hora de defender, correr a los espacios libres, tirar diagonales o hacer marcajes al hombre.



3 **EL MOTOR GRÁFICO** será el del último año, pero con mejoras en aspectos como las caras, el sudor, la iluminación...

■ 29 de septiembre ■ Konami ■ Fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Konami maravilló durante años a los amantes del fútbol virtual, pero últimamente ha perdido chispa de cara al gol. ¿Será este el año de la resurrección del galáctico?

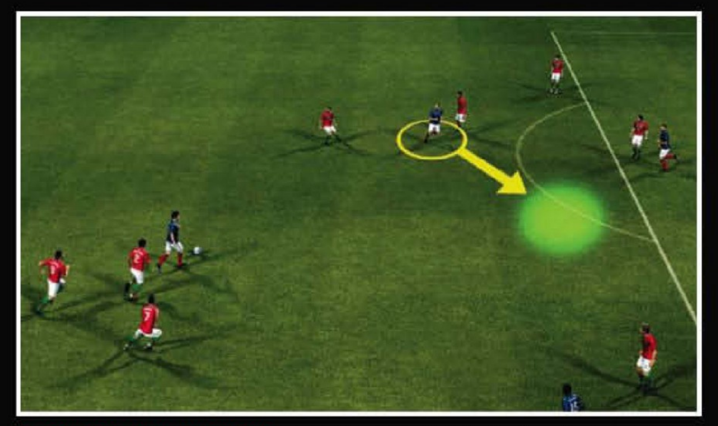
■ **EL BALÓN DE ORO "VIRTUAL"** tuvo su Messi particular en la anterior generación de consolas: *Pro Evolution Soccer*. Sin embargo, la saga perdió esa hegemonía con la llegada de la dupla PS3-360, y este año quiere recuperarla con un once lleno de fichajes "técnicos".

Nuestra primera toma de contacto con *PES 2012* ha sido buena. La jugabilidad seguirá la estela de la anterior entrega, pero se quiere mejorar con el llamado "Teammate control". Gracias a él, al mismo tiempo que controlemos al futbolista que conduzca el balón, con un simple toque del joystick derecho podremos manejar también a cualquiera de los otros jugadores, para desmarcarlos al lugar que nos plazca, abrir huecos o arrastrar defensores. Dominarlo será una tarea compleja, pero habrá tanto un modo manual como uno asistido para los menos hábiles, y sus posibilidades estratégicas serán infinitas. Asimismo, se ha puesto especial énfasis en mejorar la IA de los jugadores.

→ **LA CHAMPIONS LEAGUE SERÁ LA LICENCIA ESTRELLA,** junto a la Libertadores y la UEFA. En la versión que hemos probado, las Ligas de España, Italia, Francia y Holanda contaban con todos los equipos reales, pero no así las de Inglaterra y Portugal. Tampoco faltarán la Liga Máster, Conviértete en Leyenda, Legends (online hasta para cuatro jugadores) y los Desafíos de Entrenamiento (penaltis, faltas, regates). HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El "Teammate control" pinta bien, aunque la IA no está todo lo pulida que debería. Lo tiene difícil para recuperar el trono perdido.



EL CONTROL DUAL EN ATAQUE es sencillo, pero difícil de dominar. Aquí, con el stick izquierdo conducimos la pelota, y con el derecho, al jugador que tira el desmarque.



LA AMBIENTACIÓN estará muy conseguida, en especial en los prolegómenos de los partidos. Además, no faltarán cánticos de la grada como el de "Yo soy español".



LA LICENCIA estará copada por la Champions League, la Europa League, la Supercopa y la Copa Libertadores.



¡OJO AL DATO!



En el Santiago Bernabéu...

EL 16 DE JULIO SE CERRÓ LA PES LEAGUE 2010-11

El coliseo madridista albergó la final de la PES League 2010-11, con los 32 mejores jugadores de España. Allí, aprovechamos para hablar con John Murphy, principal responsable de la saga de Konami en Europa.

CONTROLAR A DOS JUGADORES A LA VEZ AYUDARÁ A TRENZAR MEJORES JUGADAS

LOS JUGADORES serán clavados a los reales. Mirad a Casillas, Xabi Alonso o Ramos.

LOS MONOPLAZAS DE F1 están a punto de entrar en nuestro box. ¿Preparados para subir al habitáculo?

LAS CLAVES

1 **EL DRS** dará un plus de velocidad y se podrá activar cuando el de delante nos lleve menos de un segundo de diferencia.



2 **EL KERS** también contribuirá a los adelantamientos. Este turbo se recargará cada vez que pasemos por meta.



3 **NEUMÁTICOS.** Habrá dos compuestos en cada carrera y será obligatorio calzar ambos, parando en los boxes.

■ 23 de septiembre
■ Codemasters ■ Velocidad

F1 2011

La Fórmula 1 es un "Gran Circo": toros rojos, caballos rampantes... Suerte que estamos nosotros para domar a tanta fiera, ¡y con la ayuda de un simple volante!

■ **EL SEMÁFORO SE PONE EN VERDE,** sueltas el embrague y aprietas el acelerador mientras vacías el Kers para llegar en cabeza al primer viraje... Pronto experimentaréis esa sensación que vive el intratable Vettel a bordo de su Red Bull gracias al juego oficial del Mundial de F1.

El motor gráfico EGO, que ya deslumbró en *Dirt 3,* hará que todos los coches y circuitos sean fieles reflejos de sus homónimos reales. Aunque habrá cuatro niveles de dificultad, según las ayudas que activemos, el juego tenderá a la simulación. Así, los "latigazos" del tren trasero estarán a la orden del día. No obstante, el "flashback" permitirá rebobinar si cometemos algún error.

→ **EL KERS Y EL DRS SON LOS CAMBIOS MÁS LLAMATIVOS** del nuevo reglamento. El primero no será más que un turbo, pero el segundo maravillará a los más puristas: bastará con dar a un botón para que el alerón trasero se abra y aumente la velocidad. En carrera se podrá usar desde la tercera vuelta, pero solo en cierto tramo del circuito y siempre que la diferencia con el piloto de delante sea inferior a un segundo. Ahora bien, en la calificación su uso será ilimitado, por lo que resultará indispensable para pasar a la Q3. Eso sí, como tomemos una curva rápida con él abierto, la pérdida de agarre aerodinámico nos pondrá de patitas en la grava.

En cuanto a modos, Trayectoria será el que más nos enganche al volante, mientras llevamos a un piloto al estrellato. También habrá carreras sueltas, contrarreloj y online para 16 jugadores. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El control con el nuevo DRS es genial. Promete ser un gran simulador... aunque saldrá con la temporada casi finalizada.



LA LLUVIA estará recreada gota a gota, y su efecto sobre la conducción será muy realista. El agua correrá a ríos y el más mínimo acelerón acabará en "aquaplaning".



EL MULTIJUGADOR admitirá 16 jugadores simultáneos, más 8 coches a cargo de la IA. Además, podremos correr un Mundial cooperando con un segundo jugador.

FERNANDO ALONSO es el gran icono de la F1 en España. Tampoco faltará Alguersuari.

PODREMOS AJUSTAR LOS REGLAJES COMO NOS CONVENGA: MOTOR, AERODINÁMICA...

EN EL MODO TRAYECTORIA habrá que crearse un piloto y convertirlo en el nuevo Alonso.

¡OJO AL DATO!

En 3DS y PS Vita...
TAMBIÉN CORREREMOS EN LAS PORTÁTILES
Además del juego para las consolas domésticas, también hay en preparación versiones que aprovecharán las capacidades de las nuevas portátiles de Sony y Nintendo. Todavía no tienen fecha de lanzamiento confirmada.

TIROS Y MÁS TIROS nos aguardan en este frenético shooter de ambientación "guerrillera".





1 LOS ESCENARIOS se destruirán con los disparos, lo que influirá a la hora de parapetarse y buscar las mejores posiciones de tiro.



2 LAS HABILIDADES ESPECIALES serán 4: adrenalina, munición explosiva, ataques aéreos y radar. Cada una contará con dos niveles de mejora.

2 de septiembre **Codemasters** **Shoot'em up**

BODYCOUNT

UNA ORGANIZACIÓN SIN ESCRÚPULOS llamada The Target quiere forrarse extendiendo la guerra por África y Asia. Sin embargo, no cuentan con que un espía perteneciente a otra organización, The Network, se va a encargar de chafar sus planes. ¿Os apuntáis? Con un aspecto gráfico y jugable que recuerda al reciente *Brink*, *Bodycount* será un juego de disparos frenético, en el que no podremos separar el dedo del gatillo ni un momento. Cuanto más estilo tengamos al encadenar muertes (disparando a la cabeza, actuando por la espalda, atravesando coberturas), mayor será la puntuación obtenida. Para ello, contaremos con una decena de armas de fuego, así como con granadas y minas.

→HABRÁ VARIOS PODERES ESPECIALES que se podrán activar durante unos instantes, al ir acumulando bajas. Así, podremos inyectarnos adrenalina para volvernos invencibles, solicitar ataques aéreos, usar un radar para localizar a los enemigos o emplear balas explosivas. Por ahora, nosotros hemos podido probar tres de las 17 misiones del modo Bodycount, en las que había que eliminar a un señor de la guerra en un poblado africano, adentrarse en un complejo de seguridad y avanzar por una aldea de pescadores. Pero eso es sólo una pequeña muestra, ya que no faltarán el modo campaña y un online que incluirá cooperativo para dos jugadores y los clásicos "Deathmatch" por equipos o en solitario (con hasta 12 jugadores). HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

La acción es constante, pero lo tendrá difícil con los grandes shooters que se avecinan.

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

270 tiendas en toda España

PSP 3000

Negra + Funda



Llévatela ahora por 129,95 €

Promoción limitada a 1.000 unidades.

Nintendo 3DS

+ Juego a escoger



Llévatela ahora por 184,95 €

Precio unitario de cada pack

Promoción limitada a 3.000 unidades.

Kinect*



Llévatelo ahora por 99,95 €

*25% de descuento en todos los juegos de Microsoft de Kinect

Promoción válida del 25/08/2011 al 18/09/2011.

Xbox 360 4Gb

50€ de descuento en cualquier consola o pack de Xbox 360



Llévatela ahora por 149,95 €*

*Precio final con descuento de 50€ incluído para Xbox 360 4Gb
Promoción válida del 25/08/2011 al 18/09/2011.

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/09/11. Impuestos incluidos.



GAME

Tu especialista en videojuegos

270 tiendas en toda España





ORENSE
Barbadás
Aira de Fonsillón, s/n
Ctra. Celanova



Entra en
*www.***GAME.es***/tiendas*
y encuentra tu tienda más cercana

TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO EN GAME



Ahora sólo
94.95 €

NINTENDO DS

Consola Seminueva. Precio unitario.



¡Reserva ya en GAME tu juego favorito!





Promoción limitada a 34.000 unidades.



Promoción limitada a 7.500 unidades.

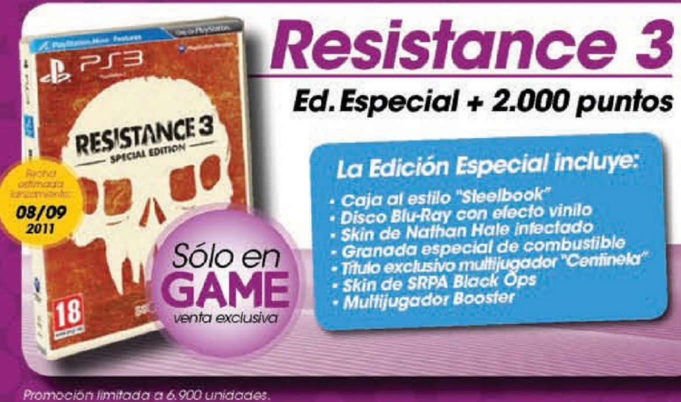




Promoción limitada a 1.500 unidades.



Promoción limitada a 2.400 unidades.



Promoción limitada a 6.900 unidades.



Promoción limitada a 7.000 unidades.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/09/11. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

270 tiendas en toda **España**

GAME
Tu especialista en videojuegos

MUCHO MÁS UE





Piratas del Caribe
En mareas misteriosas

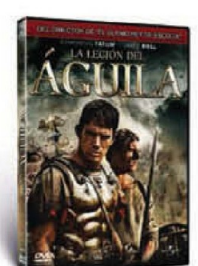


- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Johnny Depp, G. Rush, Penélope Cruz...**
- Director **Rob Marshall**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆

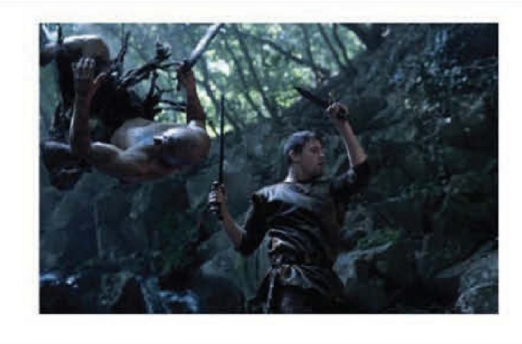
ARGUMENTO: El capitán Jack Sparrow se cruza con una mujer de su pasado y no está seguro de si lo que surge entre ellos es amor o ella es una estafadora que lo está utilizando para encontrar la legendaria fuente de la eterna juventud.
EXTRAS DVD: Tomas falsas del Caribe, Las Lego historias del Capitán Jack... ✶

La legión del águila



- Género **Histórica**
- Protagonistas **Channing Tatum, Jamie Bell...**
- Director **Kevin MacDonald**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: En el año 140 a.C., veinte años después de la desaparición de la novena legión en las montañas de Escocia, el joven centurión Marcus Aquila marcha desde Roma para cruzar el Muro de Adriano en compañía de su valiente esclavo británico. Su objetivo: resolver el misterio y restablecer el honor de su padre, comandante de la Novena.
EXTRAS DVD: Comentario del director, Final alternativo, Escenas eliminadas, El rodaje de una epopeya romana. ✶

Código fuente



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan...**
- Director **Duncan Jones**
- Precio **No disponible**
- También en Blu Ray **No disponible**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



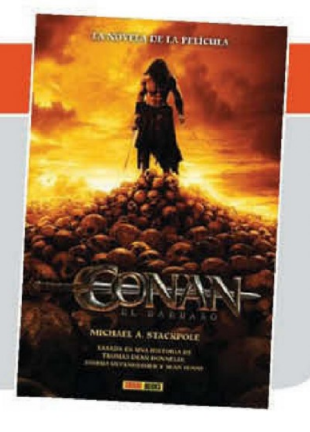
ARGUMENTO: Un héroe de guerra es enviado a un viaje a través del tiempo durante 8 minutos para intentar evitar que estalle una bomba alojada en un tren que viaja con dirección a Chicago. Tendrá varias oportunidades para evitar el desastre, mientras descubre la importancia de su misión.
EXTRAS DVD: Acceso: Código Fuente (pista con datos curiosos de la película), Código Fuente al descubierto, Impresiones del reparto... ✶

LIBROS

Conan el Bárbaro

Tras el reciente estreno de la película en nuestros cines, ahora podéis leer esta adaptación, en la que Michael A. Stackpole desarrolla la historia de Conan, el guerrero cimmerio que se enfrenta al cruel Khalar Zym.

■ Panini ■ 17,95 €



MÚSICA

Red Hot Chili Peppers

Tras permanecer "en silencio" desde 2006, la banda californiana publica "I am with you", su décimo álbum de estudio. 14 temas con "The Adventures of Rain Dance Maggie" a la cabeza.

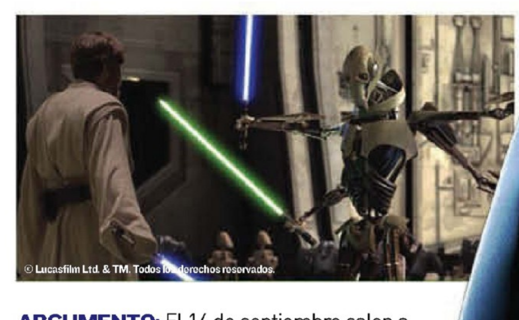
■ Warner ■ 30 de agosto



VIDEOJUEGOS



Star Wars La saga completa





- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Mark Hammill, Harrison Ford, Ewan McGregor, Natalie Portman...**
- Director **Varios**
- Precio Blu Ray **89,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: El 14 de septiembre salen a la venta las seis películas de la saga en Blu Ray. Además de poder disfrutarlas en alta definición y con sonido envolvente 6.1 DTS, incluye 3 discos con 40 horas de extras.
EXTRAS BLU RAY: Escenas suprimidas, Escenas ampliadas, Nuevos documentales, parodias de la saga, entrevistas... ✶

Rango



- Género **Western**
- Protagonistas **Rango, Habas, Priscilla, Veneno Jake...**
- Director **Gore Verbinski**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Rango es un camaleón que abandona accidentalmente su tranquila vida como mascota familiar y termina en Dirt, un arenoso pueblo poblado por las criaturas más astutas y peligrosas del desierto de Mojave. Su misión consistirá en descubrir la conspiración que está detrás de la desaparición del agua en el pueblo.
EXTRAS DVD: Descubre las 10 escenas eliminadas, Detrás de las escenas con el reparto y el equipo. ✶

Soy el número cuatro



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Alex Pettyfer, Timothy Olyphant...**
- Director **D.J. Caruso**
- Precio **No disponible**
- También en Blu Ray **No disponible**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Dos razas alienígenas se enfrentan en la Tierra tras la destrucción de su planeta originario. John, un adolescente extraterrestre, huye de pueblo en pueblo con una falsa identidad para ocultarse de sus despiadados enemigos, que han sido enviados a nuestro planeta para eliminarle. Otros tres extraterrestres ya han muerto antes... ahora él es el Número Cuatro.
EXTRAS DVD: Accidentes: tomas falsas, Convertirse en el Número Seis. ✶

CINE

Noche de miedo

Este remake de una película de 1985 narra la historia de un estudiante que descubre que su vecino es un vampiro. Ante la incredulidad de los demás, debe ingeniárselas para deshacerse de él por si solo.



- **Dreamworks** ■ **9 de septiembre**

Cowboys & Aliens

Una original mezcla del western clásico con las películas de alienígenas. Su protagonista es un solitario vaquero que lidera la revuelta de un pueblo de Arizona contra un terror venido del cielo.



- **Universal** ■ **2 de septiembre**

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



◀ TÓCALA OTRA VEZ LINK

Link ya no va a ser el único que toque la ocarina tras el estreno de *Zelda: Ocarina of Time* en 3DS. Vosotros también podréis tocar las distintas melodías si os compráis el instrumento de verdad, que tiene el logo de la Trifuerza y todo.
Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 39,99 $



▲ NO PODRÁS RESISTIR SIN ELLA

La mejor manera de sobrevivir en *Resistance 3* es hacerse con la edición Survivor. Viene con la mochila de Joseph Capelli, una petaca, cartas de póquer, soldados de juguete, una diana de quimera, el diario del protagonista y diferentes extras para el juego.
Más información en: www.game.es **Precio:** 126,90 €



▲ LA MEJOR EDICIÓN DE DEUS EX

¿Habéis leído ya nuestro análisis? Pues si el juego os ha convencido, sabed que tiene una edición especial que incluye un DVD repleto de extras, un libro de arte de 40 páginas, y una misión y 5 armas exclusivas.
Más información en: www.game.es
Precio: 66,95 €

COLECCIONISTAS AL VOLANTE ▶

Driver San Francisco también tiene edición "fetén". Trae una réplica del Dodge Challenger de 1970, un cómic, un mapa de la ciudad, 4 misiones exclusivas para el modo individual y 3 coches extra para el modo multijugador.
Más información en: www.game.es
Precio: 86,95 €



PONTE GUAPO Y CELEBRA EL CUMPLE DE SONIC ▶

Sega y la cadena Pull & Bear tienen grandes noticias para los fans de Sonic: desde finales de julio han puesto a la venta estas tres camisetas, blanca, negra y gris, para celebrar su 20 aniversario. ¡Molan tanto que seguro que muchos os las compráis todas!
Más información en: www.pullbear.com
Precio: 14,99 €



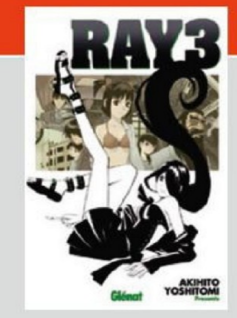


MANGA Y CÓMIC

Ray

La heroína de esta historia pasó su infancia en una granja de cultivo de órganos. Al escapar le arrancaron los ojos, pero gracias a eso ha ganado visión de rayos X... Ahora usará ese poder para repartir justicia.

Publicado por: Glénat
Precio: 8,95 €



Mass Effect: Evolución

Esta "precuela" de los juegos narra cómo se desata una guerra interplanetaria cuando el hombre comienza a colonizar el espacio. Uno de ellos descubrirá un terrible secreto...

Publicado por: Panini
Precio: 12,95 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



especialistas en video_juegos
WWW.GAMESHOP.ES

967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

XBOX 360 — CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

CONSOLA XBOX 360 250Gb +KINECT

348,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb

250,00€

CONSOLA XBOX 360 4Gb +KINECT

297,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb +HOMEFRONT

277,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb +HALO REACH+FABLE 3

277,00€

KINECT +K. ADVENTURES


147,00€



67,00€



67,00€



47,00€



58,00€



63,00€



62,00€



43,00€

consulta EDICIONES ESPECIALES



59,00€



57,00€



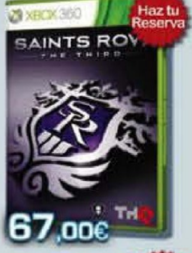
63,00€



38,00€



67,00€



67,00€



48,00€



67,00€



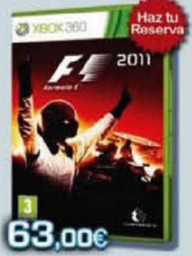
67,00€



58,00€



67,00€



63,00€



63,00€



67,00€

NINTENDO 3DS

CONSULTAR PRECIO
NINTENDO 3DS 2 COLORES

NINTENDO DSi

187,00€
NINTENDO DSi EDICIÓN POKÉMON BLANCO/NEGRO

Wii CONSOLA Wii SPORT RESORT PLUS


147,00€

Wii CONSOLA Wii +MARIO KART +VOLANTE


147,00€
NO INCLUYE Wii SPORTS RESORT

Wii U-DRAW TABLET

67,00€


43,00€



43,00€



47,00€

TRES VERSIONES DISPONIBLES


43,00€



43,00€



43,00€



43,00€



47,00€



43,00€



43,00€



43,00€



47,00€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. , PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

ESPECIAL 20 ANIVERSARIO

Por fin llegó el momento. Los fastos de todo este año culminarán con el regalo especial que os hemos preparado el próximo número para celebrar nuestros 20 años en el kiosco. Toda un joya que ningún lector de Hobby Consolas se debe peder.

Y atento a estos SUPERREPORTAJES



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2011

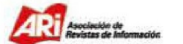
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf. 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.





GUÍAS TRUCOS
RESISTANCE 3
→GUÍA DE TODOS LOS CAPÍTULOS
→DIARIOS, TROFEOS Y EXTRAS
¡Y LOS MEJORES TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!

Las quimeras amenazan con aniquilar la resistencia humana. ¡No lo permitáis!

CONSEJOS Y AYUDAS

A continuacion comentamos algunos puntos a tener en cuenta durante el transcurso del juego: unos consejos sobre como mejorar las armas y dónde conseguirlas, y apuntes sobre los coleccionables y los trucos.

ARMAS

■ **A LO LARGO DEL JUEGO** se puede conseguir un total de doce armas, que irán subiendo de nivel según las vayamos usando y obtendrán nuevas habilidades. Simplemente con emplearlas contra cualquier tipo de enemigo ya ganarán experiencia. En la guía os indicamos los mejores puntos donde conseguir subir las armas rápidamente y que así el juego sea mas fácil. Las mejores son el Atomizador (tanto su ataque principal como secundario son devastadores contra todos los tipos de enemigos) y el arma Criogénica (congelará a los enemigos en segundos para que luego podamos rematarlos).



COLECCIONABLES

■ **SI EN ALGÚN CAPITULO** nos hemos dejado algún coleccionable, simplemente tenemos que cargar el punto mas cercano y cogerlo. Si salimos del nivel se quedara registrado en la lista de diarios.



TRUCOS

■ **AL TERMINAR EL JUEGO POR PRIMERA VEZ** en cualquier dificultad quedará desbloqueada la tienda. En ella podremos canjear los puntos que hemos ido obteniendo al desbloquear trofeos o completar retos en el modo multijugador. Los más importantes son los de ser invencible y el de munición infinita. Si los activamos quedaría inhabilitado el logro Brutal (completar el juego en la mayor dificultad), pero todos los demás logros y coleccionables se pueden conseguir con estos trucos activados para hacerse de forma mas fácil. Cuando queramos conseguir el logro de Brutal los desactivamos y empezamos la partida de nuevo.





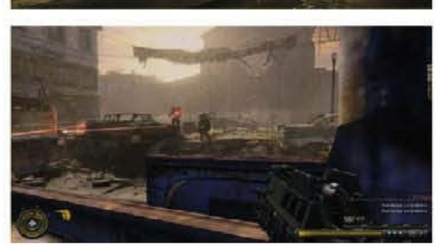
HAVEN

Los pocos supervivientes que quedan sobreviven en los túneles de la ciudad y las Quimeras llegan a la zona.

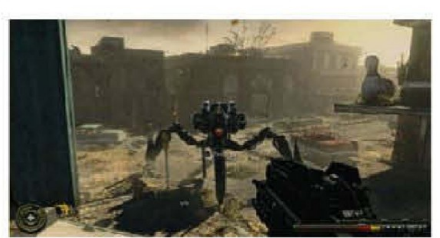
Capítulo 1 LA RESISTENCIA



→ **CUANDO SALGAMOS AL EXTERIOR** tendremos el primer enfrentamiento contra los primeros enemigos, los Híbridos. Para eliminarlos nos pondremos detrás de cualquiera de los coches de nuestro lado de la calle e iremos liquidando a todos los enemigos que están al otro lado de la calle.

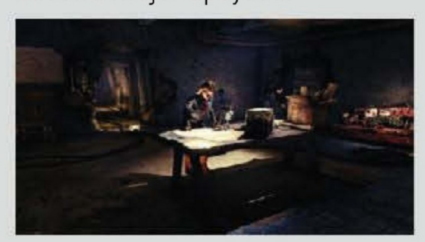


→ **AL ACABAR CON TODOS** veremos una escena en la que aparece un Merodeador. Para matarlo nos subimos a la caseta que vemos en la escena y desde aquí usamos las granadas electromagnéticas para quitarle el escudo y luego dispararle con la Bullseye o la Magnum. Si nos hace falta munición de cualquier tipo, en el tejado donde estamos tenemos de todo. Si conseguimos matarlo en menos de 60 segundos conseguiremos el trofeo Cortocircuito, y después de hacerlo tendremos unas escenas.

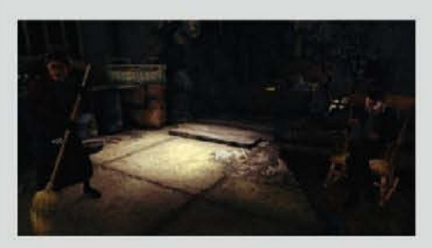


DIARIOS

1 TEXTO SALVAJES CONTRA MILITARES: Nada mas empezar el juego, lo encontraréis encima de la mesa en la que está nuestra mujer apoyada.



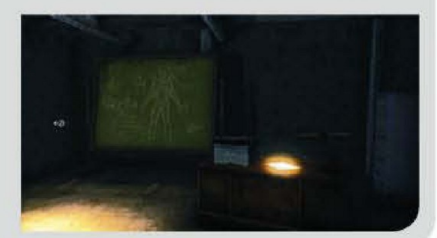
2 TEXTO POSTAL DESDE BOGOTÁ: Al avanzar un poco más nos encontraremos una mujer con una escoba. Está la derecha, encima de una cama.





3 TEXTO PROTOCOLO DE MORDISCO: Cuando estemos de nuevo en la base, después de matar al primer Merodeador. Encima de una mesita a la derecha de una cama en la que veremos a un herido.

4 NOTA TEXTO PARA JOHN HARPER: En la misma zona del anterior diario, encima de un escritorio en una sala donde hay unas sillas y una pizarra.



Capítulo 2 SE BUSCA



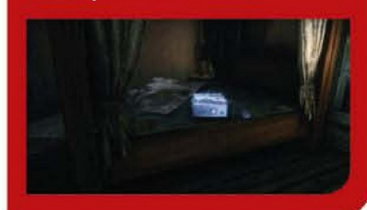
→ **AL SALIR DE LA CASA** veremos como llega un grupo de enemigos en una nave. Si nos damos prisa y lanzamos un par de granadas mataremos a algunos de ellos y de esa forma será mas fácil bajar para liquidar a los pocos que queden vivos.

→ **CUANDO SALGAMOS CON TOMMY** fuera de la casa veremos venir a varios enemigos bajando por la ladera. No hace falta que vayamos avanzando; podremos atrincherarnos en alguno de los cobertizos e ir matándolos poco a poco. Cuando estén muertos seguiremos a Tommy hasta tener una escena que nos lleva al siguiente capítulo.



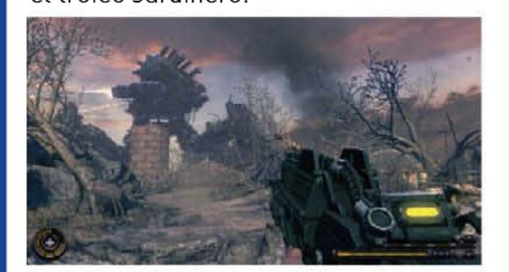
DIARIO

5 AUDIO MORDISCO DE SALTÓN: En la casa en la que nos reunimos con Tommy Dean, después de luchar con los enemigos que bajan de la nave. Sobre una cama que está en el piso de arriba.



Capítulo 3 PARAÍSO PERDIDO

➔ DESDE ESTE PUNTO DEL JUEGO veremos unos huevos en muchas zonas del escenario, casi siempre a los lados de los caminos principales. Si llegamos a destruir cien de ellos conseguiremos el trofeo Jardinero.



➔ DESPUÉS DE AVANZAR BASTANTE POR EL CAPÍTULO tendremos que ir hacia un molino. Según lleguemos a la zona, iremos recto para entrar en un almacén y subiremos las escaleras para llegar al tejado. Desde aquí podremos matar fácilmente a todos los enemigos de la zona sin apenas recibir daño. Según vayamos matando, nuestro compañero irá avanzando. Después de unas oleadas saldremos por detrás del molino y mataremos a los últimos enemigos del capítulo.

Capítulo 4 LAS MUJERES Y LOS NIÑOS PRIMERO

➔ CUANDO RECIBAMOS EL MARKSMAN y salgamos del cobertizo, iremos rápidamente a la casa de la derecha. Si llegamos rápido, nos dará tiempo a subir al piso de arriba y matar a los enemigos antes de que empiecen a entrar en la casa. Tenemos que aguantar varias oleadas de enemigos hasta que nos digan que nos vayamos.



➔ AL FINAL DEL NIVEL volveremos a la zona donde luchamos contra el Merodeador la otra vez y de nuevo tendremos que luchar contra más enemigos. Veremos como varias veces vienen naves con refuerzo. Si somos rápidos y nos ponemos cerca podremos matar a los enemigos según aterrizan para no tener problemas. Aparecerán Saltadores y después un Brawler.



➔ PARA MATAR A ESTE ENEMIGO debemos de ir disparándole a los puntos débiles que nos van indicando: hombros, brazos y pecho. Si llegamos a matarlo sin recibir ningún daño conseguiremos el trofeo Vigilante del zoo.

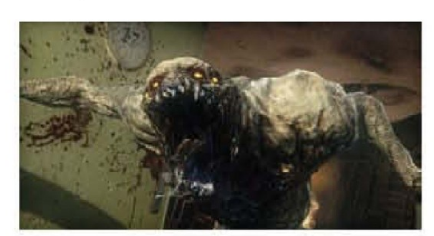


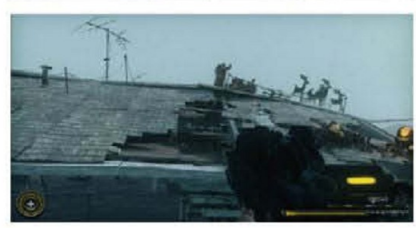
Capítulo 5 WRIGHSBURG

➔ EN ESTE CAPÍTULO ESTAREMOS EN UNA BARCA, tenemos que ir avanzando por la zona matando a todos los enemigos que aparecen por los lados e intentando que sea lo más rápido posible para que no se suban en el barco. En la parte delantera del barco tenemos una caja con munición infinita y en la parte central un botiquín también con suministros infinitos. Una buena táctica para este nivel es ponernos el Marksman y coger munición para poder poner torretas. En total podemos poner dos a la vez y siempre que queramos podemos abrir la caja para coger más y reponerlas.



➔ DESPUÉS DE PASAR POR DEBAJO DE UNOS PUENTES llegaremos a otra zona con casas en el agua. Debemos de ir mirando hacia las del lado izquierdo, y encima de una de ellas veremos un decorado de Papa Noel y unos renos. Tenemos que dispararle y destruirlo por completo para conseguir el trofeo Campanillas antes de irnos



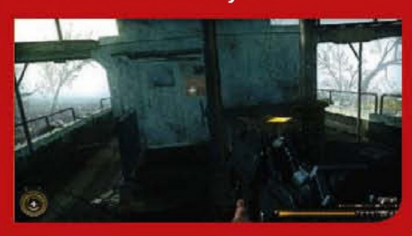


DIARIOS

6 TEXTO CAMBIO DE ESTRATEGIA: Se encuentra en la parte delantera del barco en el Río Mississippi.



7 TEXTO BLOQUES DE HIELO: Está en la parte trasera del barco, en el Río Mississippi, encima de unas cajas.



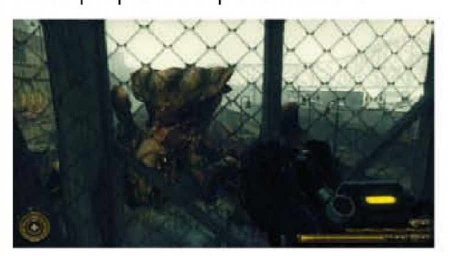


ST. LOUIS

La ciudad de St. Louis ha sido arrasada por las Quimeras, pero todavía quedan rebeldes...

Capítulo 6 CIUDAD DEL PASADO

➔ **CUANDO ENTREMOS EN LA PRIMERA FÁBRICA** y subamos a la primera planta, tenemos que estar preparados para matar a unos cuantos enemigos. Lo mejor es atrincherarse en la escalera o volver a la planta de abajo para así verlos a todos en línea recta y poder matarlos mas fácilmente. Luego subimos y buscamos la palanca para bajar la pasarela y poder avanzar.





➔ **MÁS ADELANTE LLEGAREMOS A UNA CASA** en la que veremos a unos pequeños bichos. La planta de arriba esta llena de ellos y para matarlos fácilmente lo mejor es usar el Atomizador. Debemos de centrarnos en los huevos para que no sigan saliendo mas enemigos.

DIARIOS

1 AUDIO CONSERVAR EL CALOR: En la zona de los trenes, al salir del primer vagón, giramos hacia la izquierda y seguimos todo recto hasta chocar contra una verja. Dentro del vagón de la derecha veremos el diario.



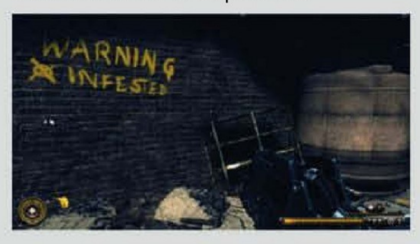
2 MALIKOV UNA PARADOJA TRÁGICA: En la zona de los trenes, en la parte de arriba de uno de la parte central.



3 TEXTO MANUAL DE VTOL: En la cama donde se tumbará nuestro compañero a descansar.



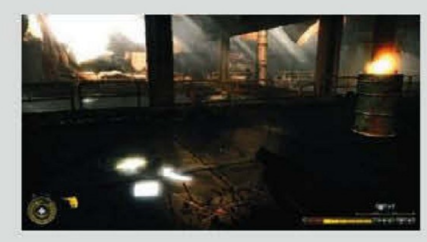
4 TEXTO HAY QUE SALIR: Después de bajar por la tirolina y saltar al agujero, en la estantería de la izquierda.



5 AUDIO CUARENTENA: Al subir a la segunda planta de la fábrica, cruzamos la pasarela y nos dejamos caer por el agujero de la izquierda. Encima de una mesa.



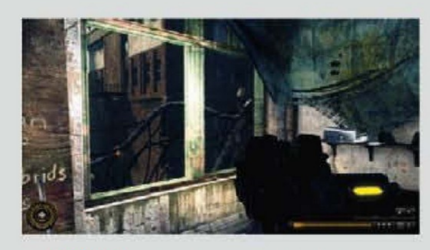
6 TEXTO VIOLACIÓN DE SEGURIDAD: En la ultima planta de la fabrica, A la derecha, tras saltar por la pasarela rota.



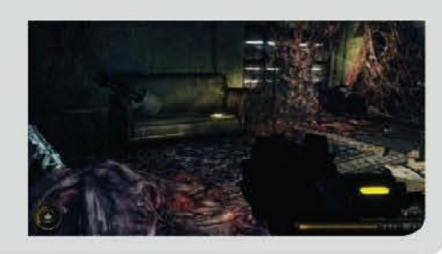
7 AUDIO SOLO QUEDO YO: En el sótano al que llegamos después de la fabrica, en una estantería.



8 AUDIO SU MEJOR AMIGO: En la parte de arriba de la casa del anterior diario, cerca de una ventana.

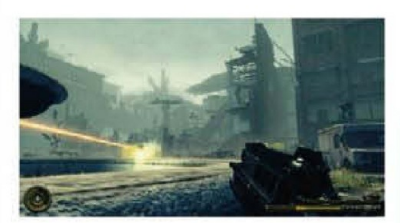


9 TEXTO CARTA A PAPA NOEL: En la siguiente casa, cuando lleguemos arriba entramos en la primera habitación de la izquierda. Encima de un sofá.



Capítulo 7 CONTACTOS CLANDESTINOS

➔ **AL SALIR DE LA CASA** llegaremos a la zona donde está el VTOL. En esta zona tenemos que matar a todos los enemigos para poder reunirnos con los supervivientes del accidente. Después aparecerá un Devastador; para eliminarle tenemos que intentar tener un buen sitio para cubrirnos de sus disparos y solo salir cuando veamos que no viene hacia nosotros. De vez en cuando se activará el escudo y, por lo tanto, tendremos que usar granadas para quitárselo.



➔ **CUANDO YA ESTEMOS EN EL BAR,** tendremos que atrincherarnos para matar a unas cuantas oleadas de enemigos que vienen. Subimos a la planta de arriba y nos ponemos con el grupo. Desde aquí dispararemos con el Deadeye o con el Marksman. Vienen dos oleadas de enemigos; luego vendrán otras dos más por el otro extremo de la planta. Si acabamos con todas las oleadas sin que entre nadie en el bar, conseguiremos el trofeo Portero. Cuando hayamos liquidado a todos los enemigos entraremos en las alcantarillas.

➔ **DESPUÉS DE LAS ALCANTARILLAS** entraremos en un edificio. En una sala con dos escaleras aparecerá un Brawler como el de Haven. Si lo eliminamos antes de dos minutos conseguiremos el trofeo Tranquilo bajo presión. Si no lo conseguimos, podemos dejar que nos maten para volver a repetirlo. Luego terminamos con los demás enemigos de la zona para poder avanzar.

DIARIO
10 MALIKOV TUNGUSKA:
Cuando estemos con los Restos en las alcantarillas, antes de llegar a la parte final de la escalerita, vamos hacia la izquierda en el cruce. Veremos el diario encima de una mesa.



Capítulo 8 EL PLAN

➔ **EN ESTA ZONA TENDREMOS QUE LUCHAR** contra varias oleadas de enemigos. El mejor sitio para atrincherarnos es el lado derecho de la calle. Aquí veremos en una tienda una verja con una R amarilla. A la izquierda tenemos un hueco en el que nos podemos meter y desde el que podemos ir matando a todos los enemigos que veamos. La ruta de escape se abre a nuestro paso. Seguimos el camino con Charlie hasta que el coja el núcleo energético. Cogemos munición del fondo y abrimos la puerta; cogemos los tres paquetes de Molotovs en la escalera y salimos por arriba.

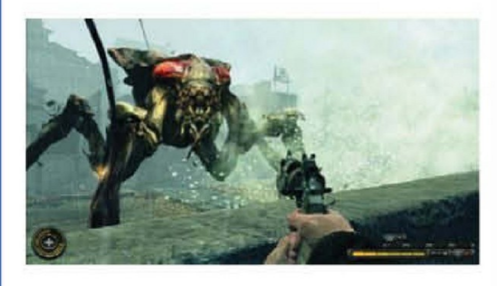
DIARIO
11 TEXTO VACUNA HALE:
Después de poner el núcleo energético en la mesa de billar, encima de un baúl junto a una cama.



Capítulo 9 EL PLAN B

➔ **EN ESTA PARTE TENEMOS QUE PROTEGER A CHARLIE** mientras avanza con el núcleo energético. Debemos de ir matando a los enemigos que aparezcan por los tejados y luego en el interior de otro edificio. Charlie solo avanzará cuando estén todos los de la zona muertos, por lo tanto no tenemos prisa.

➔ **AL FINAL DE ESTE CAPÍTULO** tendremos que luchar contra el Enviudador. Nada más empezar el combate usaremos el Deadeye para gastar munición. Según vamos avanzando por la zona debemos ir cogiendo todos los Deadeye que veamos. Empezaremos bajando por el puente de la izquierda, avanzamos después por la casa y nos dejamos caer. Subimos y usamos la tirolina para volver al principio; bajamos por el puente y entramos en un sótano. Aquí usaremos el Atomizador para matar a los enemigos y después cogeremos el último Deadeye. Al cogerlo conseguiremos el trofeo Caza de francotirador.



EL MEJOR SITIO PARA MATAR AL ENVIUDADOR es la casa a la que llegamos al bajar el primer puente. Es la más grande y, si nos ponemos en la esquina, tendremos al jefe siempre a tiro para dispararle en los puntos débiles. Él no debería llegar a darnos con su veneno.

DIARIO
12 MALIKOV ÉXODO EN MASA:
Al entrar en el primer edificio mientras escoltamos a Charlie, subimos las escaleras del fondo a la derecha. Nada más subirlas lo veremos en el suelo.



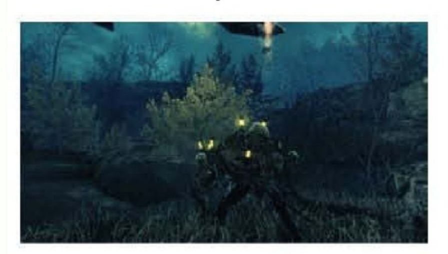


MT. PLEASANT

El llamado Satán vive en las minas de estas montañas.

Capítulo 10 LA CAZA

➔ **AL COMENZAR EL NIVEL** veremos a unos francotiradores con camuflaje. Son fáciles de detectar por la luz roja que emite su arma. Debemos matarlos a todos sin que nos lleguen a disparar, dado que si logramos entrar en la mina de arriba de la montaña sin que nos hagan daño conseguiremos el trofeo Malditos rayos láser.



➔ **EN LA MINA** encontraremos a los primeros enemigos. Son pocos, pero vienen con robot protector. Después de matarlos salimos fuera para seguir matando a más por la montaña. Debemos intentar llevar a alguno cerca del borde y pegarle con la culata del arma. Si conseguimos que caiga por la montaña conseguiremos el trofeo ¡Perdón! Si vamos golpeando un cadáver hasta el borde y lo tiramos también cuenta.

➔ **ENTRAMOS EN LA SEGUNDA MINA,** avanzamos y matamos a los primeros robots. Luego subimos corriendo por las escaleras de la izquierda y nos atrincheramos arriba para matar mas fácilmente a los enemigos que entrarán.

➔ **AL AVANZAR POR EL PUENTE** tendremos que enfrentarnos a una nave enemiga. Por el suelo veremos el Wildfire; es el único arma que le hace daño a estas naves. Debemos de ir cogiendo varios paquetes de munición para terminar de destruir la nave y poder avanzar.

DIARIOS

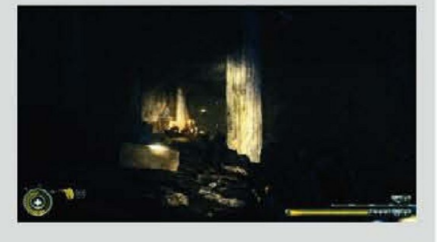
1 AUDIO SOLO UNA SIESTECITA: Al entrar en la primera mina de la montaña, subimos la escalerita y avanzamos un poco más. Lo veremos junto a un cadaver.



2 MALIKOV REFRIGERACION: En la siguiente zona de la mina, vamos mirando hacia la derecha. Encima de unas maderas veremos el diario.



3 TEXTO VIAJE A HANOVER: Nos damos la vuelta y vamos hacia el lado izquierdo de esta misma zona. Encima de unas maderas y junto a una viga verem os el



diario.

4 TEXTO VOLUNTAD DE DIOS: Antes de cruzar el puente, a la izquierda debajo de un letrero de



Capítulo 11 SALVADOR ▸▸

➔ **AVANZAMOS HASTA SALIR DEL COLEGIO** y subir por unas escaleras. Aquí veremos a un nuevo enemigo, la Sanguijuela. Esta zona es bastante peligrosa, dado que aparecen muchos de estos enemigos según vamos avanzando. Para salir de la zona tenemos que ir recto, entrar en la casa del fondo a la izquierda y girar a la izquierda para entrar en otra casa. Subimos las escaleras y avanzamos; cruzamos a una casa de la derecha, seguimos recto y subimos por las escaleras para caer por un hueco. En la siguiente casa salimos por el muro de la pared para llegar a la siguiente zona.

➔ **EN LA SEGUNDA ZONA DE SANGUIJUELAS** subimos por la rampa que tenemos delante para entrar en una iglesia. Nos quedamos en esta primera sala y vamos matando a todos los enemigos. Después pasamos a la siguiente y subimos las escaleras para llegar al tejado. Aquí tenemos más enemigos de los pequeños; cruzamos hasta el otro lado y bajamos por la izquierda.



➔ **EN LA TERCERA ZONA DE SANGUIJUELAS,** nada más entrar, vamos hacia la derecha corriendo. Seguimos hasta llegar a la ultima casa y entramos; subimos al piso de arriba y giramos hacia la derecha, seguimos todo recto por

Capítulo 11 SALVADOR

fuera de la casa y nos dejamos caer para pasar la zona. Según caemos tenemos botiquines y munición a la derecha. Seguimos el camino indicado hasta entrar en una especie de barracón.

➔ **ESTA ZONA YA NO TIENE SANGUIJUELAS,** pero igualmente lo mejor que podemos hacer es buscar rápidamente la salida en la planta de abajo y seguir avanzando hasta salir del edificio. Antes de salir entramos en la ultima sala de la izquierda. Aquí tenemos mucha munición y botiquines. Al salir, un hombre nos pedirá ayuda. Al subir las escaleras conseguiremos el Arma criogénica. Este arma es muy buena: si la usamos en los



enemigos quedarán congelados y con un golpe de culata los mataremos. De este modo ahorraremos mucha munición cuando vengan grupos grandes.

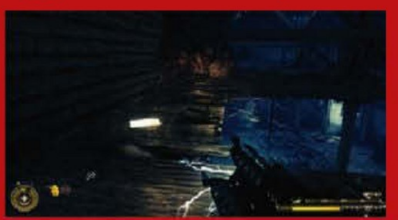
➔ **UN POCO MAS ADELANTE** tenemos que proteger a Jonathan mientras activa unos generadores. En el primer caso usaremos el nuevo arma para matar a los enemigos que vienen por los dos lados y por las barandillas. Cuando estemos en la segunda zona es recomendable usar las torretas del Marksman y el arma Criogénica. Después de activar este segundo generador montaremos en el ascensor para acabar el capítulo.

DIARIOS

5 TEXTO SATÁN: Después de subir por la escalerita de mano en la primera zona de las Sanguijuelas, a la derecha, encima de una mesa.



6 MALIKOV QUIMERA PURA: En el tejado de la iglesia donde están los bichos pequeños. A la derecha de donde está el agujero de salida del tejado.



Capítulo 12 SATÁN

➔ **EN ESTA CUEVA** tenemos que ir abriéndonos camino usando unas bombonas para hacer explotar las maderas que nos bloquean el paso. Al abrir la tercera puerta aparecerá Satán. En este primer enfrentamiento solamente tenemos que dispararle a los ojos hasta que se vaya para seguir avanzando.

➔ **SEGUIMOS POR LA CUEVA** escapando de Satán hasta el segundo enfrentamiento. Empezaremos por dispararle en los ojos y luego cogeremos una bombona para lanzársela en la boca, pulsando R1 mientras está con los brazos en los ojos. Después la haremos explotar para que se vuelva a ir y podremos seguir avanzando por la cueva.



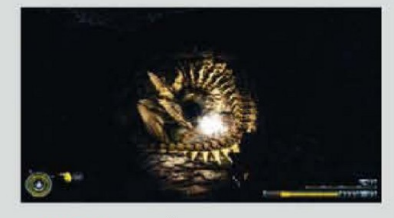
➔ **DESPUÉS DE SALTAR DE UN TÚNEL A UNAS VÍAS** mas abajo, vamos hacia la izquierda para coger los objetos del fondo y al darnos la vuelta aparece Satán de nuevo. Esta vez tenemos que huir nosotros. Entramos rápidamente en el túnel de la izquierda; cuando veamos que está en la entrada seguimos el túnel y seguimos el camino hasta entrar en el siguiente túnel. Así hasta subir por unas escaleras de madera. Al poco de avanzar nos subiremos a una vagoneta y tendremos que ir disparando a Satán antes de que nos alcance.

➔ **AL FINAL DEL VIAJE** tendremos que matar a Satán. Repetiremos la operación de ojos y bombona dos veces más para matarlo.



DIARIOS

7 MALIKOV DESESPERACIÓN: Después de abrir una puerta de metal, nuestro compañero subirá unas escaleras. En vez de subir, vamos por el hueco de debajo y seguimos el túnel hasta el final para ver el diario.



8 AUDIO QUIÉN MANDA: Antes del tercer enfrentamiento con Satán, junto a las rocas que tenemos que examinar para que empiece el combate.



Capítulo 13 LA NATURALEZA DE LA BESTIA





➔ **EMPEZAREMOS EL NIVEL** subidos a un tren. Al igual que pasaba en el capítulo 5, tenemos un botiquín y una caja de munición para usarla todas las veces que nos haga falta. También conseguiremos la Carabina M5A2 al empezar el capítulo.

➔ **AQUÍ TENEMOS DOS TROFEOS PARA CONSEGUIR:**
Machacacarros: Nos lo llevamos por destruir 10 vehículos de los vigilantes.
Hola, chófer: Se consigue por matar a 5 conductores de los vehículos sin destruir el coche.

➔ **EN LA PRIMERA PARTE DEL NIVEL** debemos centrarnos en el segundo trofeo, dado que se pegan mas coches a nuestro tren y es mas fácil eliminar al conductor. Antes de llegar al túnel ya deberíamos de conseguirlo. El otro lo conseguiremos de sobra durante el transcurro de la misión. Según avancemos nos dirán que vayamos desenganchando vagones. Cuando nos hablen de desenganchar el de la munición, tendremos que ir a recargar munición, dado que será la última vez que podremos hacerlo en el transcurso del capítulo.

RESISTANCE 3

GRATEFORD

Una cárcel en la que la ley la hacen los presos. Escapar no será nada fácil...

Capítulo 14 A LOS LEONES



➔ **ESTE CAPITULO ES MUY CORTO.** Simplemente tenemos que matar a unos cuantos enemigos en la arena de batalla.

Capítulo 15 EL BIS A BIS ▸▸



➔ **AL EMPEZAR EL CAPÍTULO** conseguiremos el arma Mutador. Salimos de la celda, subimos por la escalera que se encuentra a la izquierda y avanzamos hasta llegar al siguiente bloque de celdas. En esta parte tenemos que subir la rampa del fondo para llegar hasta el autómata que tenemos que desactivar.

➔ **AVANZAMOS HASTA LLEGAR A LA ZONA DE LAS DUCHAS.** Una vez aquí vamos matando a todos los enemigos hasta llegar arriba y destruimos otro autómata más. Después ya solo quedará uno más antes de volver a la arena con nuestro compañero.

DIARIOS

1 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 1:
En el segundo bloque de celdas, en el lado contrario, entramos por el hueco de la pared de una celda para llegar en la siguiente. Lo veremos encima de una cama.



2 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 2:
Al entrar en la zona de las duchas, si vamos hacia la izquierda lo veremos por el suelo.



3 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 3:
En el segundo bloque de celdas después de que se vaya la luz, tenemos que subir las escaleras y después ir hacia la izquierda para cogerlo.



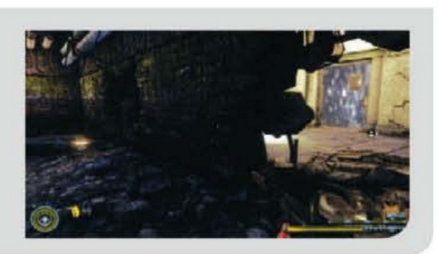
4 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 4:
En una de las salas de control, después de desactivar otro autómata, sobre una mesa.



Capítulo 15 EL BIS A BIS

EN LA ZONA DE LA ARENA, simplemente tenemos que esperar hasta que nos den la indicación de ir con nuestro compañero hacia la cafetería. En el comedor, si usamos el disparo secundario del Mutador y conseguimos hacer vomitar a seis enemigos a la vez, conseguiremos el trofeo ¡PUAJ!.

5 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 5: Al reunirnos con nuestro compañero para ir hacia la cafetería, entramos por el hueco de las maderas de la derecha del pasillo. Giramos hacia la derecha en el túnel para verlo.



Capítulo 16 REPRESALIA

AL EMPEZAR EL CAPÍTULO rompemos las maderas de la puerta para poder salir. Vamos avanzando por las alcantarillas hasta ver una escalerita de mano. Antes de subir volvemos atrás y entramos por un túnel de la derecha. Al fondo veremos una caja de payaso: la disparamos para conseguir el trofeo Caja sorpresa.

UN POCO MÁS ADELANTE llegaremos a una sala circular. Usamos el Mazo para romper las maderas de la puerta del fondo y salir antes de que vengan los enemigos. En caso de no tener tiempo, será mejor usar el arma Criogénica para dejarlos congelados y luego abrir la puerta. Avanzamos hasta un patio.

EN ESTE PATIO veremos unos cuantos garajes con vehículos dentro. Si los destruimos todos conseguiremos el trofeo Sin escapatoria. Antes de entrar en el último edificio, si miramos hacia la izquierda, veremos una canasta de baloncesto. Si metemos un triple con una granada conseguiremos el trofeo Triplazo.

DIARIOS

6 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 6: Tenemos que buscarlo junto al arma Criogénica.





7 MALIKOV ¿LOS OYES?: Este diario lo encontraremos después de la sala circular en la que desembocan varias alcantarillas.

8 TEXTO CARTA A MAMÁ Nº 7:



Cuando destruimos los vehículos. Según llegamos, en el garaje del fondo a la izq., sobre unos barriles de la planta alta.

NUEVA YORK

Nuestro ultimo destino. Se acerca la salvación en la ciudad de Nueva York.

Capítulo 17 COMPROMISO

AVANZAMOS HASTA EL PRIMER PUESTO ENEMIGO. Antes de entrar debemos haber matado a unos cuantos para que no nos acribillen dentro. Cuando todos estén muertos tendremos que proteger la zona de las oleadas de enemigos. Si lo hacemos sin que nadie llegue a entrar en la base, conseguiremos el trofeo Buenas vallas. Da igual que nos rompan las puertas; lo importante es que no entre nadie. Cuando estén todos muertos, seguimos el camino y nos dejamos caer; abrimos el tubo y disparamos al circuito para que se abra la puerta y entramos en los túneles del metro.

EN LA ZONA DEL METRO tenemos que ir avanzando hasta salir por el otro extremo. Si subimos por las escaleras de los lados, en algunas de ellas encontraremos munición.



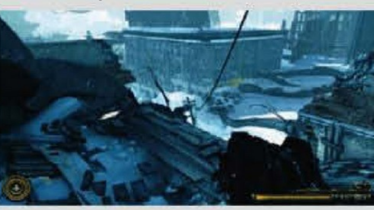
AL SALIR DEL METRO lucharemos contra un Enviudador. Durante el combate nos centraremos solo en dispararle

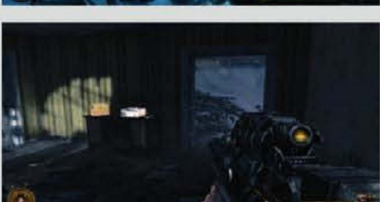
Capítulo 17 COMPROMISO

a él. Si llegamos a eliminarlo sin matar a ningún otro enemigo nos darán el trofeo Juntos en esto. Para conseguirlo de forma segura nos centraremos en usar el Marksman. Tras acabar con él, avanzamos por el cartel caído hasta entrar en un edificio.

DIARIOS

1 MAIKOV YA VIENEN: Nada mas empezar el capitulo, a la derecha, junto a un Deadeye.





2 AUDIO SEIS BALAS: Despues de abrir la primera barrera, entramos en la casa de la derecha. En la segunda habitacion veremos el diario encima de una mesa.

3 AUDIO MALA IDEA: Al entrar en los túneles del metro, si vamos por la derecha, lo veremos junto a un cadáver.



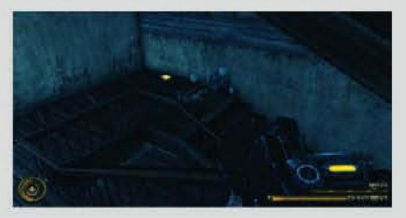
Capítulo 18 PÁRAMO

➔ DESPUES DE QUE SALGAMOS por la parte de atrás de un avión, veremos muchos enemigos en unos edificios. A los primeros les daremos su merecido con el Deadeye desde el avión y cuando ya queden pocos, saldremos para correr hacia el edificio de la derecha. Tenemos que subir arriba del todo para llegar al ala de un avión y cruzar a otro edificio.

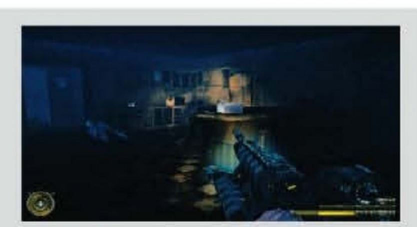
➔ MAS ADELANTE LLEGAREMOS a una zona que esconde varios francotiradores invisibles. Tras acabar con ellos, vamos hacia el edificio enemigo, rompemos el panel y entramos para pulsar un boton arriba. Luego tenemos que ir a otro edificio para destruir dos paneles y entramos en la base enemiga. Aquí iremos avanzando hasta el siguiente capitulo.

DIARIOS

4 TEXTO CHOQUE DE PARTICULAR: Al bajar las escaleras del edificio, después de acabar con el Enviudador.



5 AUDIO BAÑO DE SANGRE: En el edificio en el que entramos después de bajar del ala del avión, en la primera cocina en la que entramos.



6 AUDIO RETIRADA: Después de salir de la base enemiga, en el avión que está a la izquierda.



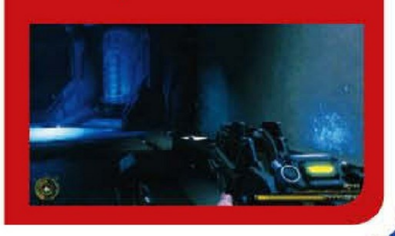
Capítulo 19 SABOTAJE

➔ EMPEZAREMOS avanzando hasta la primera sala. Después de matar a todos los enemigos, esperamos a que se abra la puerta del fondo para reunirnos con nuestro compañero.

➔ DESDE ESTE PUNTO tenemos que ir avanzando con nuestro compañero por la zona mientras que vamos abriendo puertas y pasando zonas con bastantes grupos de enemigos.

DIARIO

7 MALIKOV TECNOLOGÍA GRIS: Cuando nos separemos de nuestro compañero, antes de subir al ascensor, a la derecha, sobre una balda.



Capítulo 20 LA PROMESA

➔ AVANZAMOS Y COGEMOS toda la municion que vemos en las estanterías. Al seguir adelante entraremos en la ultima sala del juego.

➔ NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL es destruir cuatro puntos que tiene el generador central, dos a cada lado, y según los hagamos aparecerán más enemigos en la sala. Debemos guardar el lanzacohetes para matar al Brawler que aparece cuando destruimos dos de ellos.

➔ DESPUES DE DESTRUIR los cuatro, avanzamos por el pasillo para llegar a la zona final.



PlayStation 3

Hunted: The Demon's Forge



■ DESBLOQUEAR MODO AVENTURA +
Terminad el juego para conseguir el modo Aventura +, en el que podréis iniciar una nueva partida conservando los cristales y el oro que hubierais conseguido anteriormente, y además tendréis flechas infinitas, regeneración de salud y maná, y la habilidad de matar de un sólo golpe.

■ DIFICULTAD OLD SCHOOL
Como todos sabéis, los juegos eran mucho más complicados en sus inicios. Por eso, si queréis probar el nivel de dificultad de "La Vieja Escuela", completad el juego para conseguirlo.

Infamous 2

■ DERROTAR A BERTRAND, EL JEFAZO
Los enemigos de este juego son todos enormes y tienen muy mala leche, pero Bertrand es el peor de todos. Al principio, cuando vais en la furgoneta, usad la misma como fuente de energía para poder recargar constantemente. Mientras, Bertrand os irá "escupiendo" y disparando proyectiles, que debéis explosionar cuando estén cerca usando una explosión eléctrica. Al mismo tiempo, siempre que podáis lanzadle descargas explosivas al punto rosa de la boca. Tras esto llega una lucha en el suelo en la que debéis intentar resistir y atacar lo que podáis a la espera de que llegue el momento de subir al helicóptero. Esta parte es similar a la de la furgoneta: explosionad sus proyectiles, haced estallad los que vuestros "aliados" le claven a Bertrand en el costado y esperad a que caiga en alguna de las dos trampas que Laroche le ha tendido. Al final llegaréis a la tercera y última parte, que es muy complicada. El monstruo se ha rodeado de un montón de criaturas que no harán más que molestaros y agotar vuestra paciencia.



Alejaos lo que podáis o encaramaros a una zona alta y aprovechad los momentos en que Bertrand os muestra algún punto débil (en los codos y en el pecho). A las criaturas podéis darle matarile usando descargas y el ataque con acumuladores, y contra Bertrand lanzad explosiones y recargad todo lo que podáis por la zona (hay muchos puntos donde podéis hacerlo y lo mejor es situarse cerca de alguno de ellos para ir chupando energía). Lo demás es insistir y acabar con los monstruitos usando el mapa.

Shadows of the Damned

■ CONSEGUIR EL MODO SATANIC HELL
Terminaos el juego en el nivel de dificultad Legion Hunter (es el modo difícil) para desbloquear el nivel de dificultad Satanic Hell. Tened en cuenta que en este nivel no es que las cosas sean complicadas, es que son imposibles, pero confiamos en vosotros.

Street Fighter IV Arcade Edition

■ LUCHAR CONTRA LOS JEFES
Después de luchar contra Seth os esperan otros tres jefes finales a los que podéis acceder cumpliendo una serie de requisitos. Eso sí, la configuración del combate debe ser a 3 rondas.

Akuma:
- No perdáis ninguna ronda y conseguid una victoria con "Perfect".

Evil Ryu:
- No perdáis ninguna ronda, lograd una victoria con "Perfect" y ganad a Seth con un combo Ultra o Super.

Gouken:
- Pasad sin perder ninguna ronda, con una victoria perfecta, asestad 10 veces un primer ataque y conseguid 5 derrotas con combos Ultra o Super.

Oni:
- Haced lo mismo que en el caso anterior y derrotad a Seth con un combo Ultra o Super.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES
BORN TO PLAY
HOBBY CONSOLAS



F.E.A.R. 3

■ CONSEGUIR PUNTOS DE EXPERIENCIA
Seguidores de Hobby Consolas, aquí os dejo un pequeño truco para *F.E.A.R. 3*. Se trata de obtener gran cantidad de puntos de experiencia completando el desafío de recoger munición 60 veces de forma fácil y rápida. Lo que debéis hacer es llegar con un arma a tope de munición a una caja de recarga. La forma de completar el desafío es la siguiente: disparáis un tiro, recargáis, cogéis munición, disparáis... ¡Y así las veces que queráis, porque la munición no se gasta!
Espero haberos servido de ayuda y... ¡a pasar miedo!

José Ramón Lago (email)

Xbox 360

Child of Eden



■ DESBLOQUEAR EFECTOS DE AUDIO

Haced lo siguiente para desbloquear algunos efectos que cambian ligeramente el sonido y la música de este maravilloso juego.

Variación Beatbox:
- Completad cada archivo en el modo difícil.

Filtros para los efectos de sonido:
- Terminad el juego.

■ JUGAR EN EL MODO DESAFÍO

El archivo Hope (un archivo en modo de bonus) es el que da entrada al Modo Desafío. Para conseguirlo tenéis que completar el juego con el nivel de dificultad Normal.

■ DESBLOQUEAR EFECTOS VISUALES

Si queréis más efectos visuales (¡todavía más!), haced lo que os indicamos aquí debajo. No busquéis más lejos.

17bit:
- Completad el archivo Hope.

Memories:
- Finalizad cada archivo en el modo difícil.

Trip:
- Debéis terminar el juego una vez.



F.3.A.R.

■ CONSEJOS MUY ÚTILES

- Podéis incrementar la puntuación jugando en niveles de dificultad superiores o completando cada nivel lo más rápido posible. Usad las habilidades especiales a menudo y combinad desafíos para intentar maximizar la puntuación cada muerte.
- La exploración es crucial. Encontrad los depósitos de munición,



los enlaces psíquicos y las muñecas de Alma que están escondidas en cada nivel. Los enlaces psíquicos y las muñecas de Alma se ocultan en lugares al azar, así que aseguraos de explorar a fondo cada escenario.
- En el modo cooperativo los vínculos psíquicos pueden ser compartidos o robados. Si queréis una alta puntuación individual tendréis que robarlos. Si por el contrario deseáis establecer una puntuación de equipo alta deberéis compartirlos. A pesar de que los enlaces psíquicos sólo suponen 750 puntos, al compartirlos esa puntuación se dobla otorgando un total de 1.500 para la puntuación del equipo.
- Escalar en el ranking mejora varias habilidades como la cantidad de munición, la salud y el tiempo de cámara lenta. Aumentar el rango es esencial para jugar en el modo de dificultad alto. Volver a jugar un nivel con un rango superior hace que sea más sencillo establecer un récord personal y competir por la primera posición en las clasificaciones.
- La clasificación está determinada por la puntuación total y las ventajas son las mismas en la campaña principal, el modo cooperativo y el multijugador. Si tenéis problemas en un modo concreto, cambiad al otro, subid de rango y volved a intentarlo.

MS Splosion Man

■ RECOMPENSAS PARA TU AVATAR

Si queréis poner guapo a vuestro personaje de Xbox Live! pillad unas cuantas ideas con este juego. Si vais al centro comercial podréis comprar:
- Sudadera con capucha Twisted Pixel.
- Camiseta Ms. Splosion Man.
- Cabeza gigante de Splosion Man.
- Cabeza gigante de Ms. Splosion Man.

UFC Personal Trainer

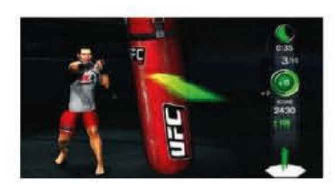
■ ROPA PARA EL AVATAR

Para que vuestro avatar luzca como un auténtico luchador, conseguid estas medallas que podréis cambiar por ropa.

Guantes de entrenador UFC:
- 10 medallas.

Shorts de entrenador UFC:
- 50 medallas.

Camiseta de entrenador UFC:
- 150 medallas.



TRUCOS DE LOS LECTORES



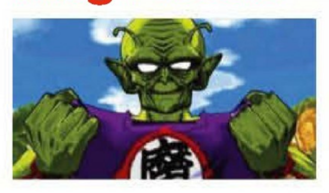
Crysis 2

¿Cómo os va, redacción? Soy Rodrigo. Primero, felicitaros por la pedazo de revista. Segundo, os mando este tontotruco que descubrí explorando *Crysis 2*. En la misión 9 (Corazón Oscuro) hay que destruir 3 partes clave de la estructura alienígena, ¿no? Bien, pues antes de llegar a la tercera y justo después del punto de control, encontraréis una especie de torbellino un poco aislado y en el agua. Meteos en él. Llegaréis, tras un confuso viaje, a la segunda "parte débil" de la estructura en un periquete. Muchas gracias.

Rodrigo (email)

Wii

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo



PERSONAJES PARA EL MODO TORNEO

Es necesario conseguir tesoros para desbloquear a los personajes, además de obtener rango S en algunos combates. Aquí tenéis todos los detalles necesarios.

Tambourine:
- Terminaos el juego por primera vez.

Murasaki:
- Conseguid todos los tesoros de la 2ª etapa.

Blue:
- Lograd todos los tesoros de la 3ª etapa.

Tao Paipai:
- Encontrad todos los tesoros de la 4ª fase.

Mummy Boy, Akkuman y Son Gohan:
- A por los tesoros de la 6ª fase.

Drum:
- Conseguid todos los tesoros y alcanzad el rango S en 10 de las fases.

Gran Demonio Rey Piccolo (viejo):
- Son necesarios todos los tesoros y rango S en 15 etapas.



Gran Demonio Rey Piccolo (jóven):
- Todos los tesoros y rango S en 20 etapas.

Arale:
- Este es bueno. Tenéis que tener todos los tesoros y conseguir el rango S en todas las fases.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES · HOBBY CONSOLAS



Monopoly

Hola, estimada Hobby consolas. Les envío unos trucos del *Monopoly*. Son los siguientes:

DESBLOQUEAR EXTRAS

Completa las tareas indicadas y obtendrás los extras deseados.

NUEVOS TABLEROS

Para que no os falte ninguno.

Tablero de cartulina:
- Tienes que conseguir 224 estampillas (son 8 tableros completados).

Tablero de la jungla:
- Tienes que conseguir 84 estampillas (son 3 tableros completados).

Tablero de las golosinas:
- Logra 22 estampillas (son 22 propiedades).

Tablero Deco:
- Tienes que conseguir 168 estampillas (son 6 tableros completados).

Tablero del hielo:
- Tienes que conseguir 112 estampillas (son 4 tableros completados).

Tablero del queso:
- Tienes que conseguir 56 estampillas (son 2 propiedades).

Nacho (email)

New Super Mario Bros

SALVAR EN CUALQUIER ZONA

Cuando os paséis la parte del castillo final del mundo 8 se desbloqueará una opción que permite guardar la partida en todas las zonas del mapa. De esta forma, una nueva opción de guardado aparecerá donde estaba la de guardado rápido.

CASAS CHAMPIÑON EXTRA

En algunos momentos os encontraréis con Toads que están atrapados entre bloques. No es que les gusten las estrecheces ni les haya tocado un piso de 30 metros cuadrados. Vosotros rescatadlos y llevadlos hasta el final de la fase. Al hacerlo se os recompensará con casas champiñón que tienen premios especiales.

Casa Champiñón Verde (Vidas) (Juego 1-Up):
- Cruzad la meta cuando el último dígito sea 0, 1, 2 ó 3.

Casa Champiñón Roja (Objetos) (Juego de unir parejas):
- Cruzad la meta cuando el último dígito sea 4, 5 ó 6.

Casa Champiñón Dorada (Recompensa Estrella):
- Cruzad la meta cuando el último dígito sea un 7,8 ó 9.

DESBLOQUEAR EL MODO SÚPER GUÍA

Si os matan ocho veces en una misma fase, el juego os dará la opción de activar el modo guía mediante un bloque de color verde con un símbolo de exclamación encima. Si lo rompéis, Luigi completará el nivel en vuestro lugar y no conseguiréis ninguna estrella.

Transformers: El Lado Oscuro de la Luna



PERSONAJES PARA EL MULTIJUGADOR

Completad el modo Campaña y conseguiréis desbloquear a Ratchet y Schockwave.

AUNQUE TAMBIÉN PODEÍS...

Usar esta forma alternativa de desbloquear a Ratchet para el modo multijugador. Todo lo que tenéis que hacer es ir al menú de Desbloqueables e introducir esta combinación de botones. No nos digáis que es difícil, porque está chupado:
- ↑, →, ↓, ←, ↑ y +.

Nintendo DS/3DS

Pokémon Edición Blanca/Negra



USAR EL RECOLOCADOR

En la segunda planta del edificio de Servicios Rater, en Castelia, hablad con el científico que os vais a encontrar. Os hablará acerca de una máquina que necesita una clave para ser activada. Esta clave es la misma que se usa para desbloquear el Regalo Misterioso en otras versiones de Pokémon, es decir, tenéis que escribir "conexión Wi-fi" en el diálogo. Al hacerlo os dirá que ya podéis usar el Recolocador, necesario para participar en todos los eventos online de Pokémon y que además es imprescindible para conseguir la versión final de Snarl TM-TM95.

CELEBRANDO TU CUMPLEAÑOS

La gente de Nintendo es mucho de celebrar. El día de vuestro cumpleaños, id hasta el Auditorio de Música de Nimbasa, hablad con el dueño que se encuentra en parte de arriba y os dará un pastel de cumpleaños.

TRUCOS DE LOS LECTORES



One Piece Gigant Battle

CONSEGUIR LOS COMBOS ESPECIALES

No sé si podrán comentar este juego en su revista, pero de no hacerlo me gustaría que pudieran publicar este truco, para que la gente pueda saber que existe. Algunos personajes tienen un combo secreto cuando se tienen las 3 barras de energía.

LUFFY:
- Mantén pulsado **L + R** y pulsa ↑, **A**, ↑, **Y**, ↑, **X**, ↑, **B**.

ACE:
- Mantén pulsado **L + R** y pulsa ↑, **X**, ↑, **B**, ↑, **A**, ↑, **Y**.

BLACKBEARD:
- Mantén pulsado **L + R +** ↓ y pulsa **A**, **X**, **Y**, **A**, **X**, **Y**, **A**, **X**, **B**.

WHITEBEARD:
- Mantén pulsado **L + R +** ↓ y pulsa **B**, **X**, **B**, **X**, **B**, **X**, **X**, **A**.

Luffink (email)

PSP

Lord of Arcana

TODOS LOS TÍTULOS DE HÉROE

No nos referimos a Súperman, Spiderman, Linterna Verde, Batman... Hablamos de los títulos que se pueden conseguir en el juego.

Heavenly Ruler:
- Venced a 5 o más monstruos de tipo Bahamut.

Poison-Eater:
- Venced a 5 o más monstruos de tipo Azdaja.

Slashing Soul:
- Acabad como mínimo con 5 monstruos de tipo Vermilion.

Soul of Fire:
- Lo mismo, pero con el tipo Agni.

Grace Under Pressure:
- Tipo Hecatoncheir.

Viper:
- Venced a 15 o más monstruos de tipo Azdaja.

Volcano:
- Matad a 15 o más monstruos de tipo Agni.



Emperor:
- Repetimos con el tipo Vermilion.

Dragonier:
- Ahora el tipo Bahamut.

Gravity:
- Monstruos de tipo Hecatoncheir.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Metal Gear Solid: Peace Walker

Hola, fanáticos de Hobby Consolas, aquí os traigo algunos consejos para subir rápido de personal en Mother Base y de nivel en cada sección:
- En cada misión llevad siempre algún arma que no sea letal y el sistema fulton, aunque yo siempre uso el CQC. Después de todo esto, intentad siempre rescatar a los soldados con el sistema fulton (sin herirlos gravemente). Cada soldado que rescatemos será personal para Mother Base.
- Muy a menudo hay prisioneros en las misiones. Rescatadlos siempre, algunos tienen mucha calidad.
- Después de cada misión, id siempre a lo de reclutar voluntarios. Si hay voluntarios, no dudéis en empezar la misión del examen, porque serán alistados para la Mother Base.

Sergio Llopis (e-mail)


Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 240.
Prohibida su venta como producto independiente.
HOBBY PRESS
axel springer